

9/2002
10. Jahrgang / Ausgabe 107
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
MANIAC
DIE GANZE WELT DER
Red Faction 2
Furioser Ego-Shooter: Das Action-Fest für die PS2
NEXT-GEN-HITS
Colin McRae 3
Ausführlich gefahren: Der neue Rallye-König
Turok Evolution
Gut geballert: Die 128-Bit-Dinojagd im Detail
5 SEITEN KONSOLEN-KULT
Neo-Geo-Special
Und: Metal Slug 4 & KoF 2001
Mario Sunshine
93% für die Japan-Version. Plus: Eternal Darkness im Importtest
PS2 · PSone · Dreamcast · Xbox · Gamecube · GBA
4 198044 103354 09

10 WELTMEISTERTITEL – EIN UNVERGESSLICHER ROAD-TRIP

Mach fette Sprünge wie der zehnfache Weltmeister Mat Hoffman.

Das einzige BMX-Spiel mit Flachland-Tricks.

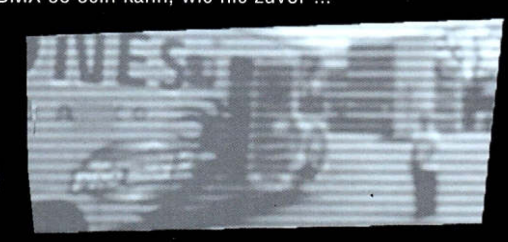


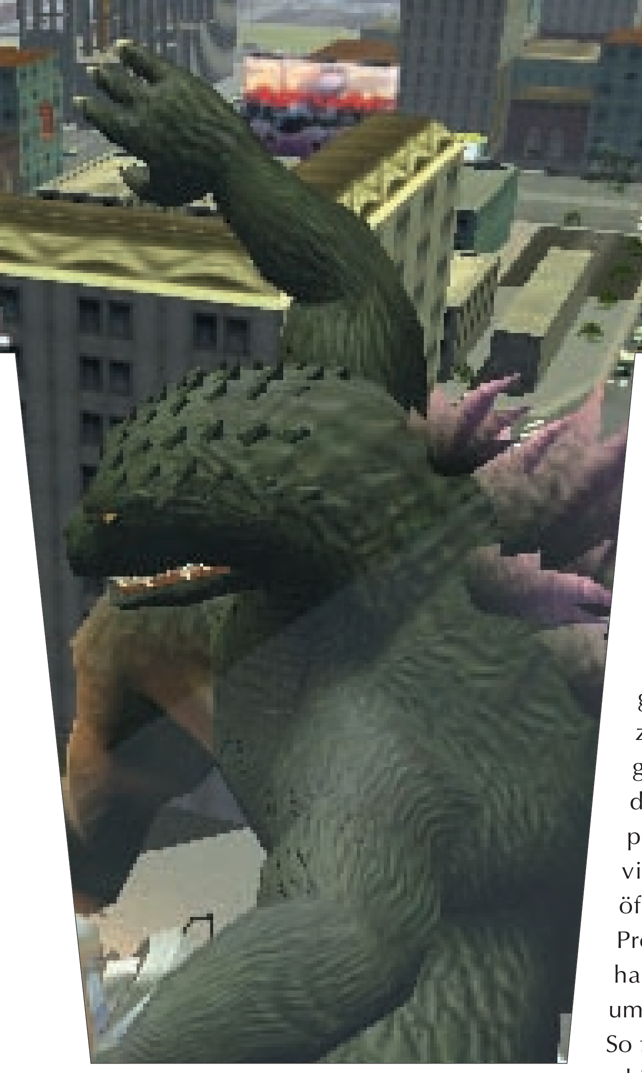
BMX WIE NIE ZUVOR ...

Spring in den Bus mit Mat Hoffman und zehn anderen Top-Profis und steig ein bei der ultimativen Tour durch acht Städte in den USA.
Lande Hunderte von Tricks und Kombos mit dem neuen Tricksystem oder bleib auf dem Boden im einzigen BMX-Spiel, bei dem Flachland-Moves möglich sind. Spiel exklusive Videos hinter den Kulissen von Mats richtigem Road-Trip frei und mach Schnappschüsse deiner besten Tricks für dein eigenes Fotoalbum. Nur ein Tag auf diesem Road-Trip wird dir zeigen, warum BMX so sein kann, wie nie zuvor ...



Feg deinen Gegner im exklusiven O2-Push-Modus vom Bildschirm.





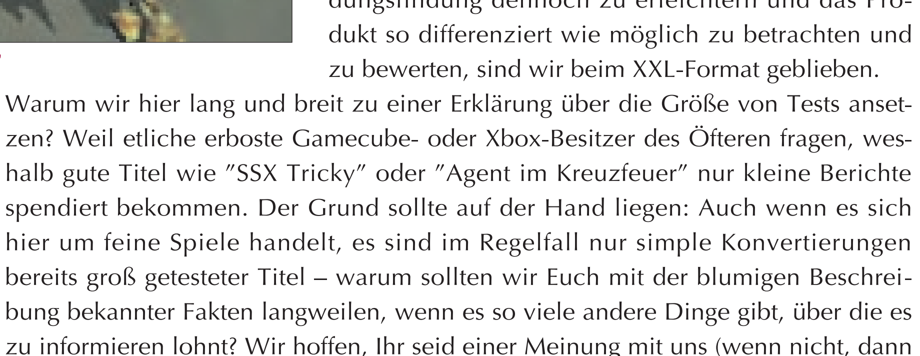
SIZE MATTERS

Wie jedes Jahr hat uns der Sommer fest im Griff: Redakteure werden von Schweiß oder schweren Unwettern weggeschwemmt, die halbe Videospielbranche sonnt sich an fernen Gestaden und steht somit weder für kurze Telefonanfragen, noch für pünktliche Aussände wichtiger Testmuster zur Verfügung. Zugegeben, so viele CDs, DVDs und Module echter Spitzenprodukte, die pünktlich bei uns eintrudeln müssten, gibt's dieser Tage auch gar nicht. Denn wie gewohnt definieren die Hersteller die Sommermonate als Dürreperiode des Videospieljahres – taucht wirklich mal ein viel versprechendes Software-Pflänzchen in den Veröffentlichungslisten auf, handelt es sich meist um ein Produkt, das Monate der Verschiebung auf dem Buckel hat und das dringend im Markt platziert werden muss, um nicht schon vorzeitig zu vertrocknen.

So freut man sich als Spieletester natürlich, in der bekannt ruhigen Phase auch mal einen Hype-Titel wie Infogrames' "Stuntman" in die Finger zu bekommen. Dumm nur, wenn man einen dicken XXL-Test dafür plant, das deutsche Muster aber Tag für Tag nicht kommen mag. Und doppelt dumm, wenn sich beim notgedrungenen Rückgriff auf die US-Version herausstellt, dass "Stuntman" von der Wertung her gar keinen richtig großen Test verdient hätte. Nichtsdestotrotz haben wir an den drei Seiten festgehalten, und das aus gutem Grund: Bei dem Reflections-Titel, in den etliche Zocker hohe Erwartungen gesetzt haben, scheiden sich die Geister. Um Euch die Entscheidungsfindung dennoch zu erleichtern und das Produkt so differenziert wie möglich zu betrachten und zu bewerten, sind wir beim XXL-Format geblieben.

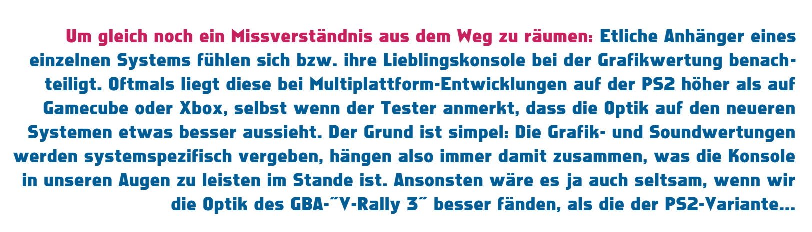


"Godzilla: Destroy all Monsters Melee" (Infogrames, 2002)

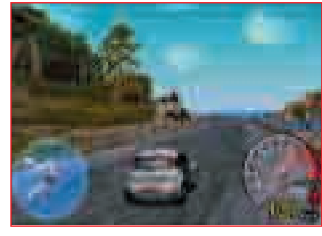


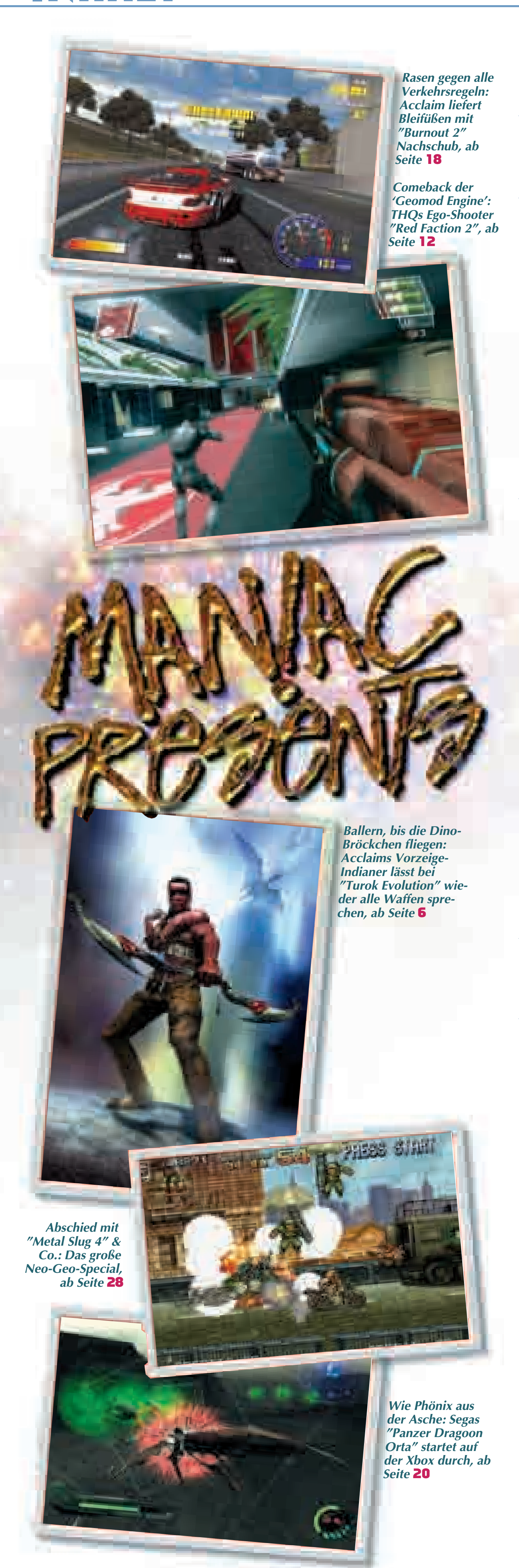
Warum wir hier lang und breit zu einer Erklärung über die Größe von Tests ansetzen? Weil etliche erboste Gamecube- oder Xbox-Besitzer des Öfteren fragen, weshalb gute Titel wie "SSX Tricky" oder "Agent im Kreuzfeuer" nur kleine Berichte spendiert bekommen. Der Grund sollte auf der Hand liegen: Auch wenn es sich hier um feine Spiele handelt, es sind im Regelfall nur simple Konvertierungen bereits groß getesteter Titel – warum sollten wir Euch mit der blumigen Beschreibung bekannter Fakten langweilen, wenn es so viele andere Dinge gibt, über die es zu informieren lohnt? Wir hoffen, Ihr seid einer Meinung mit uns (wenn nicht, dann schreibt uns) und wünschen Euch einen verspielten Sommer.





Um gleich noch ein Missverständnis aus dem Weg zu räumen: Etliche Anhänger eines einzelnen Systems fühlen sich bzw. ihre Lieblingskonsole bei der Grafikwertung benachteiligt. Oftmals liegt diese bei Multiplattform-Entwicklungen auf der PS2 höher als auf Gamecube oder Xbox, selbst wenn der Tester anmerkt, dass die Optik auf den neueren Systemen etwas besser aussieht. Der Grund ist simpel: Die Grafik- und Soundwertungen werden systemspezifisch vergeben, hängen also immer damit zusammen, was die Konsole in unseren Augen zu leisten im Stande ist. Ansonsten wäre es ja auch seltsam, wenn wir die Optik des GBA-"V-Rally 3" besser fänden, als die der PS2-Variante...





Rasen gegen alle Verkehrsregeln: Acclaim liefert Bleifüßen mit "Burnout 2" Nachschub, ab Seite 18

Comeback der 'Geomod Engine': THQs Ego-Shooter "Red Faction 2", ab Seite 12

Ballern, bis die Dino-Bröckchen fliegen: Acclaims Vorzeige-Indianer lässt bei "Turok Evolution" wieder alle Waffen sprechen, ab Seite 6

Abschied mit "Metal Slug 4" & Co.: Das große Neo-Geo-Special, ab Seite 28

Wie Phönix aus der Asche: Segas "Panzer Dragoon Orta" startet auf der Xbox durch, ab Seite 20

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Bekommt Capcom endlich einen vernünftigen Gun-Shooter hin? Die Antwort gibt's im "Dino Stalker"-Test, auf Seite **74**

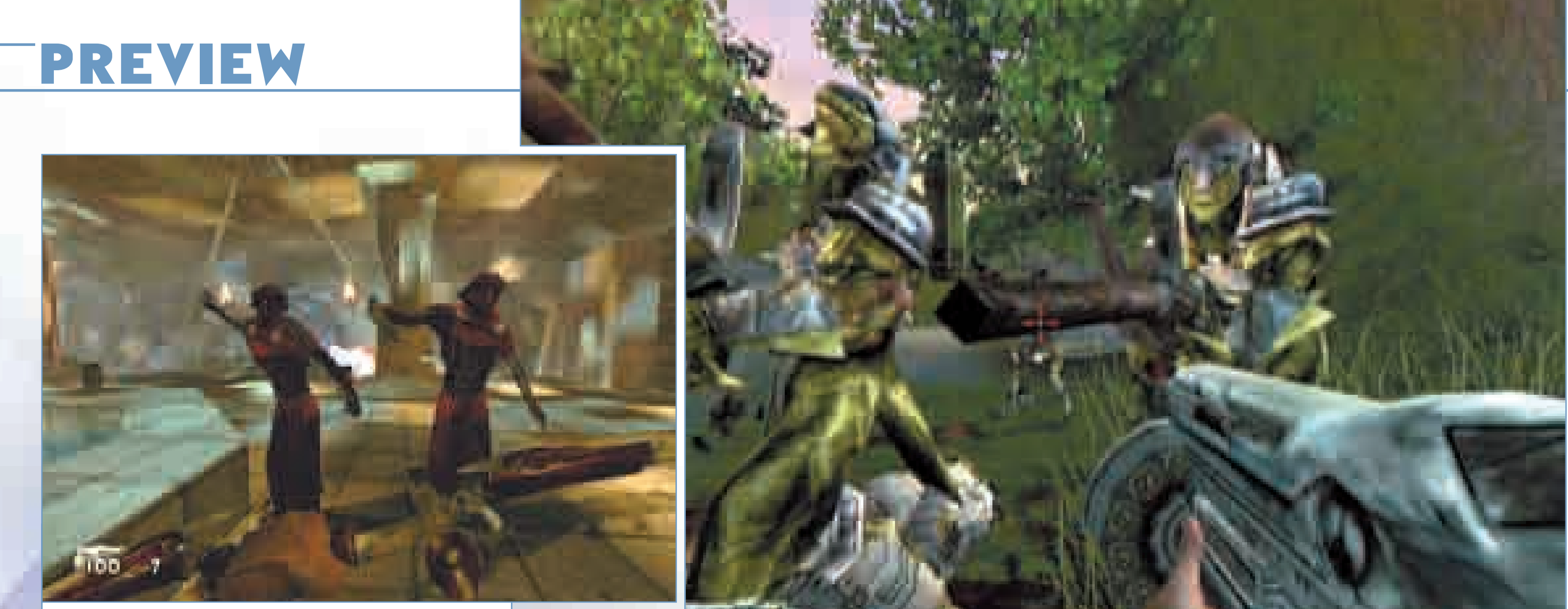
Hau' drauf und fühl' dich wohl dabei: Das rustikale Xbox-Abenteuer "Enclave", ab Seite **66**

Fantasy-Auftakt für den Gamecube: Das ungewöhnliche Karten-RPG "Lost Kingdoms", ab Seite **68**

Wimbledon ist vorbei, die Filzballjagd geht auf PS2 und Xbox trotzdem weiter: "Slam Tennis", auf Seite **70**

Revolution im Rennspiel-Genre oder fatal überfrachteter Hype? Aufklärung bringt der XXL-Test zu "Stuntman", ab Seite **62**

Endlich hüpft er wieder: Der Kultklempner ist zurück mit "Super Mario Sunshine", ab Seite **58**



In späteren Levels attackieren Euch mit Schwertern bewaffnete Geisterwesen. Die Reptilien-Krieger greifen dagegen auf großkalibrige Schusswaffen zurück (rechts).

Reptilien-Jagd

"Turok Evolution" nähert sich endlich der Fertigstellung – wir durften die Xbox-Version exklusiv antesten.

Bislang kamen nur Nintendo-Besitzer (und partiell PC-Spieler) in den Genuss der Indianer-Saga aus dem Hause Acclaim. Mit der neuen Konsolen-Generation wird sich dies nun ändern: Der neueste Teil der "Turok"-Reihe erscheint für alle Systeme, PS2, Gamecube und Xbox. Letztere Fassung haben wir vorab mal unter die Lupe genommen – und sind begeistert!

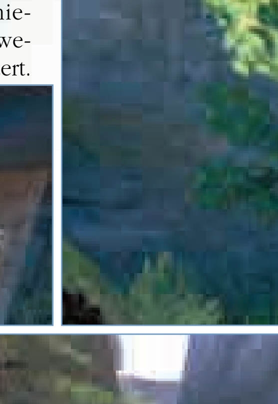
Dschungelkrieger

Tal'Set, der Held von "Turok Evolution", wird durch eine Dimensionsverschiebung in das von Dinos und Echsenwesen bevölkerte 'Lost Land' geschleudert. Als der Indianer-Krieger aus der Bewusstlosigkeit erwacht, findet er sich in einem Dorf wieder. Von den Bewohnern erfährt der Held, dass sein Erzfeind Bruckner ebenfalls durch den Zeitstrudel in die Vergangenheit befördert wurde und zusammen mit dem Reptilien-Herrscher Lord Tyrannus die Menschheit unterjocht. Nun ist es an Euch, den üblen Gesellen den Garaus zu machen.

Und so zieht Ihr bewaffnet mit Tomahawk und Bogen los in den ersten Abschnitt Eures Abenteuers. Aus der Ego-Perspektive erkundet Ihr einen dichten und äußerst lebhaften Dschungel: Zwischen uralten Baumriesen, krumm gewachsenen Palmen, hoch aufgeschossenen Farnen und einem blütenreichen Unterwuchs tummeln sich Papageien, Schmetterlinge, Schimpansen, Paviane, Krokodile sowie dutzende Vertreter aus dem Reich der Dinosaurier. Während Euch pflanzenfressende Dinos wie Bra-

Gut bewacht: Dutzende von Lord Tyrannus' Schergen verteidigen diese Brücke.

Einheizer: Mit dem Flammenwerfer dürft Ihr nicht nur Eure Reptilien-Widersacher grillen, Ihr könnt auch den Dschungel in Brand stecken.

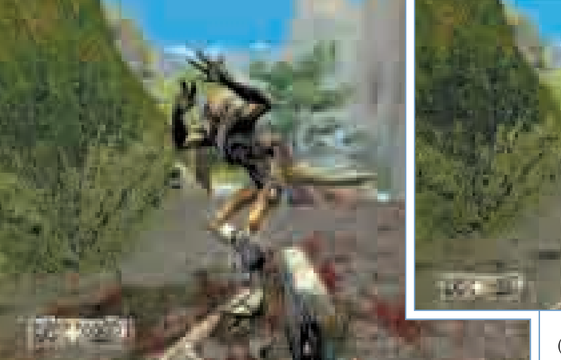


Dicke Brocken: In "Turok Evolution" müsst Ihr mit riesigen Dinosauriern fertig werden. Links attackiert ein T-Rex, oben liegt ein Stegosaurus im Sterben.



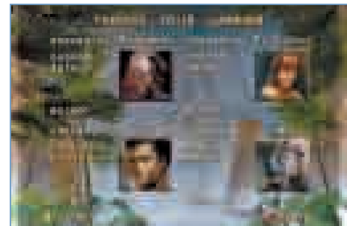
Diese Szene könnte auch aus "Panzer Dragoon Orta" stammen: Auf dem Rücken eines Flugsauriers kämpft Ihr gegen ein gigantisches Luftschiff.







Auf die Knie: Nach einigen (nicht tödlichen) Treffern ergeben sich die Echsenwesen.



Sie bluten: "Turok Evolution" wird in Deutschland sowohl ungeschnitten, als auch in einer gekürzten 16er-Fassung erscheinen.

chiosaurier und Stegosaurier mit Nichtbeachtung oder zumindest friedfertigem Verhalten entgegentreten, attackieren Euch Carnivoren beim ersten Sichtkontakt – Raptoren oder ein ausgewachsener T-Rex sind einem Häppchen zwischendurch eben nie abgeneigt. Solange Ihr jedoch nicht wie ein wildgewordener Eber durchs Unterholz prescht, solltet Ihr die Fleischfresser mit aufmerksamem Beobachten frühzeitig erkennen können: Wackelnde Büsche, sich bewegendes Gras oder ein verdächtiges Gurren verrät Euch meist die Anwesenheit eines Feindes. Vorsichtige Naturen schleichen weitläufig um diese Bereiche herum, verwegene Krieger benutzen dagegen ihre Axt, um Bäume zu fällen, die – mit etwas Glück – die lauernden Kreaturen unter sich begraben.

Dummerweise trachten nicht nur Dinosaurier nach Tal'Sets Leben: Lord Tyrannus befehligt eine Armee von verschiedensten Echsenwesen, die allerdings nicht mit ihren scharfen Klauen, sondern mit Hightech-Wummen auf Euch Jagd machen. Gegen die Horden von gut gepanzerten und erstaunlich intelligent agierenden Schergen richtet Ihr mit Tomahawk respektive normalem Bogen wenig aus. Glücklicherweise findet Ihr wie in den "Turok"-Vorgängern etliche Waffen in den weitläufigen aber recht linearen Leveln versteckt. So erweitert sich Euer Kriegsarsenal schon bald um eine Schnellfeuer-Pistole und den fortschrittlichen Tek-Bogen. Letzterer verfügt über eine Sniper-Funktion, mit der Ihr weit entfernte Feinde mit ein, zwei Schüssen sicher erledigt. Fürs Grobe eignen sich eher Schrotflinte, Gattling Gun sowie Raketenwerfer. Ab und an gelangt Ihr auch in den Besitz eines handtellergroßen, dämonisch leuchtenden Würfels, der sich nach dem Werfen als wahre Teufelswaffe entpuppt und alle Gegner innerhalb eines großen Gebietes ins Verderben reißt. Oder Ihr startet eine so genannte 'Spider-Mine', die Ihr dank Fernsteuerung auch um Ecken krabbeln lassen könnt.

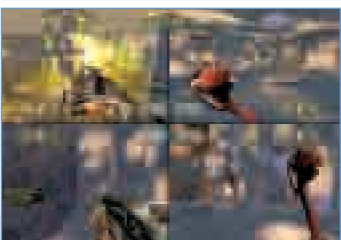


Auf leisen Sohlen: Bei der Infiltration eines Lagers kommt Euch die Sniper-Funktion Eures Bogens zugute – knippst alles Lichter aus, bevor Ihr eindringt!



Erfolgskurs

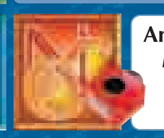
Die ersten Stunden im neuen "Turok"-Universum hinterließen bei uns durchweg positive Eindrücke: Sprungeinlagen – der Nervfaktor Nummer Eins aus früheren Episoden – sind auf ein Minimum beschränkt, die äußerst lebendige Umgebung sorgt immer wieder für Überraschungen, das Missions-Design motiviert mit unterschiedlichen Aufgaben (mal müsst Ihr mit brachialer Feuergewalt einen Hügel erstürmen, mal ein Lager unauffällig infiltrieren oder auf dem Rücken eines Flugsauriers kämpfen) und last but not least spielt sich "Turok Evolution" einfach gut. Ob der kriegerische Indianer jedoch mit "Halo" und "Medal of Honor Frontline" konkurrieren kann, erfahrt Ihr erst in der nächsten MAN!AC. *os*



Party-Spaß: Bis zu vier Spieler dürfen sich in den zahlreichen Multiplayer-Modi vergnügen.

TUROK EVOLUTION

GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	ACCLAIM
D-RELEASE	SEPTEMBER



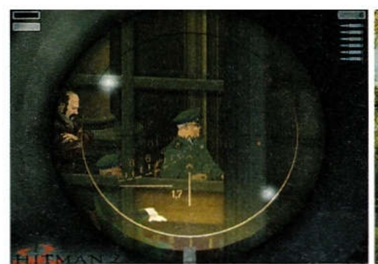
Anwärter auf die Ego-Shooter-Krone: Motivierendes Leveldesign, coole Wummen und eine 'lebendige' Optik machen Lust auf mehr.







AB SEPTEMBER IM HANDEL






















PS-Giganten

Nach langer Wartezeit stehen die Next-Generation-Debüts von "Colin McRae Rally 3" und "DTM Pro Race Driver" kurz bevor – MAN!AC fährt schon mal Probe.

Immer haarscharf am Rand entlang: Egal ob solide Mauer oder vermeintlich zarter Baum, neben der Strecke droht ständig Kollisionsgefahr.

Ende der 80er-Jahre setzten die Darling-Brüder mit zahlreichen Low-Budget-'Simulator'-Titeln den Grundstein für das Codemasters-Imperium – allerdings waren damals die hochgestochenen Spielenamen noch eher Wunsch als Wirklichkeit. Das Simulator-Versprechen wurde erstmals 1998 auf eindrucksvolle Art und und Weise erfüllt: Während vorher niemand gewagt hatte, ein 'echtes' Rallyespiel ohne direkte Gegner zu entwickeln, setzten die Briten das Grundprinzip des Kampfes gegen die Uhr konsequent um und schufen damit ihren ersten PSone-Megahit "Colin McRae Rally" – an seinen Erfolg konnte die 2000 erschienene Fortsetzung nahtlos anknüpfen. Seitdem blieb es ruhig um das Team von Projektleiter Guy Wilday, lediglich kleine Appetithappen zum lange erwarteten dritten Teil wurden den Raserfans verabreicht. Im September ist es nun endlich soweit: Xbox- und PS2-Piloten rasen wieder über Stock und Stein (Gamecube-Gasfüße müssen noch einige Monate länger warten).

Am liebgewonnenen Grundprinzip wurde sinnvollerweise nichts verschlimmbessert, ganz im Gegenteil: Statt wie beim Vorgänger einen wenig spannenden Arcade-Modus aufzupfropfen, konzentrierte sich Codemasters diesmal wieder ganz auf das indirekte Duell gegen die Bestzeiten der virtuellen Konkurrenz. Ihr seid also stets alleine auf der Strecke und erkennt nur an den regelmäßig genommenen Zwischenzeiten, wie Ihr im Vergleich zum restlichen Feld dasteht. Damit Ihr Euch gut auf die unterschiedlichen Pistenbedingungen einstellen könnt, wurde bei den Wettbewerben die Prozedur um den 'Shakedown' erweitert: Hier testet Ihr vor dem eigentlichen Start einer Rallye in kurzen Testfahrten verschiedene Setup-Varianten und knobelt danach anhand einer grafischen Analyse der Runde die besten Einstellungen aus, bevor es endgültig los geht.

Neben der obligatorischen Meisterschaft





Bei so schicken Effekten wird sogar schlechtes Regenwetter zum Objekt der Begierde

Volle Touren



Nicht mit mir: Die CPU-Fahrer geben nicht so schnell klein bei, sondern drängeln sich bei passender Gelegenheit schnell wieder an Euch vorbei.

Wer lieber auf asphaltierten Pisten sein Können beweist, kommt nicht zu kurz: Codemasters schickt auch zu seiner zweiten Raserserie "TOCA" (die es zwischen 1997 und 2000 auf drei PSone-Teile brachte) einen Next-Generation-Nachfolger an den Start. Beim mit der Lizenz zu den deutschen Tourenwagen-Masters geschmückten "DTM Race Driver" steht ein umfangreicher Karriere- und Story-Modus im Mittelpunkt: Als junger Nachwuchspilot kümmert Ihr Euch in den Boxen um die Belange Eures Teams und kämpft Euch durch zahlreiche Rennserien nach oben – immer mit dem Blick auf Euren Erzrivalen, der mit seiner rücksichtslosen Fahrweise Euren Vater auf dem Gewissen hat. Wer's nicht ganz so pathetisch mag, kann sich auch rein aufs Sportliche konzentrieren und munter seine Runden drehen, denn Umfang bietet "DTM" genug: Neben der deutschen Meisterschaft wurden weitere Ländercham-



In engen Stadtkursen müsst Ihr auf rettende Auslaufzonen weitgehend verzichten



Schöner Schaden: Brechen durch Rempeleien auch die Windschutzscheiben heraus, erkennt Ihr im Inneren das Fahrerduo bei der Arbeit.

Wie gewohnt müsst Ihr neben Staub- und Geröllpisten auch glatte Winterstrecken bewältigen.

mit den Strecken-Neuzugängen USA und Japan soll ein Story-Modus für zusätzliche Langzeitmotivation sorgen: Hier schlüpft Ihr für einige Jahre in die Rolle von Colin McRae höchstpersönlich. Entsprechend seid Ihr dabei ausschließlich mit dessen Ford Focus unterwegs, während Ihr in den anderen Wettbewerben die Wahl zwischen 16 Vehikeln wie dem Subaru Imprezza oder dem Mitsubishi Lancer habt – selbst die 'Ente' 2CV von Citroen lockt zur Probefahrt.


Reif für den Schrottplatz: Das Schadensmodell überzeugt mit schier endloser Detailliertheit.

Da durch das Solistenprinzip auf rechenintensive Details wie künstliche Gegnerintelligenz und andere Fahrzeuge verzichtet und damit viel CPU-Power gespart werden kann, wurde diese in die Grafik gesteckt: Allein Euer Vehikel ist aus mächtigen 14.000 Polygonen modelliert (bei Teil 2 waren es lediglich 800 Vielecke) und protzt entsprechend mit einer famosen Fahr- und Schadensphysik: Bei jeder Bodenwelle könnt Ihr die Einzelradaufhängung erkennen, Staub und Schmutz verdrecken die Karosserie und werden beim Durchqueren von Pfützen zum Teil wieder abgespült. Am beeindruckendsten fallen Kollisionenfolgen aus: Berstende Glasscheiben, zahllose Blechbeulen und abbrechende Verkleidungsteile faszinieren – ebenso wie der Anblick nackter Bremsscheiben, wenn Ihr ein Rad verliert, oder offener Türen, die durch den verbogenen Rahmen nicht mehr schließen. Selbst Fahrer und Co-Pilot kommen nicht ungeschoren davon: Legt Ihr Euer Vehikel aufs Dach, stützen sie sich sichtbar ab. Auch die Umgebungsoptik lässt sich nicht lumpen: Zwar fiel in der uns vorliegenden PS2-Fassung das Kursdesign noch spärlich aus, aber stilvoll modellierte Bäume, realistisch staubende Feldwege und die (insbesondere aus der Innenperspektive) famosen Regeneffekte versprechen eine Next-Generation-Rallye vom Feinsten. *us*

Colin McRae Rally 3



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	CODEMASTERS
D-RELEASE	SEPTEMBER

Äußerst vielversprechende Fortsetzung des realistischen Rallye-Flitzers mit besonders viel Augenmerk auf ein imposantes Schadenmodell

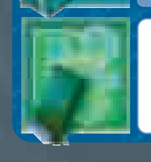
pionate wie z.B. die britische "TOCA"-Serie lizenziert, so dass Ihr auf satten 38 Rennstrecken aller Art um Siegerpokale kämpft. Wie die Fahrzeuge sind sie allesamt Originalvorbildern nachempfunden und bieten kräftig Abwechslung: Neben gewöhnlichen Pisten wie z.B. dem Hockenheimring seid Ihr auch auf Ovalen, Stadtkursen oder sogar Gebirgsstrecken unterwegs. Die von uns angespielte PS2-Fassung machte seit der E3 einen deutlichen Sprung nach vorne und kommt dem anvisierten Ziel schon sehr nahe: 14 wunderschöne Fahrzeuge mit detailliertem Schadensmodell sausen bereits nahezu ruckelfrei durch realistische Landschaften, die mit schicken Wettereffekten auftrumpfen. Ende August gehen Sony-Piloten an den Start, während sich Xbox-Anhänger noch länger gedulden müssen: Für ihre DTM-Karriere ist bisher kein deutscher Termin festgelegt. *us*


Nachtrennen mitsamt realistischem Scheinwerferlicht dürfen bei "DTM" natürlich nicht fehlen



Vollgas, bis der Auspuff röhrt: Damit Ihr nachrückende Konkurrenten bemerkt, zeigt ein Pfeil die Raser hinter Euch an (links).

DTM Race Driver



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	CODEMASTERS
D-RELEASE	AUGUST

Gelungenes Tourenwagen-Spektakel mit mächtigem Streckenangebot, feiner Optik und ambitioniertem Story-Modus: Ideal für Gasfüße, die abwechslungsreichen Realismus suchen.



Freiheit für die Erde: Volition präsentiert mit "Red Faction 2" ein furioses Actionspektakel auf PS2.

Wir erinnern uns: In Volitions PS2-Ego-Debüt wurde Euch als leidgeprüften Minenarbeiter Parker unversehens die Hauptrolle bei einer Revolution auf dem Mars zuteil – mit reichlich Feuerkraft im Gepäck durftet Ihr Euch durch eine spannende, lineare Geschichte ballern und dank der innovativen 'Geo-Mod-Engine' Teile der Szenarien in Schutt und Asche legen.
Fünf Jahre später in diesem fiktionalen 22. Jahrhundert ist Freiheit immer noch ein rares Gut. Die Erde wird gebeutelt von der Tyrannei eines rücksichtslosen Despoten, dessen Herrschaft die Bevölkerung in Angst und Armut versetzt. Klar, dass Ihr als gut geschulter und durch Nano-Technik aufgepeppter Elite-Soldat Euch die Chance nicht nehmen lasst, im Verbund mit fünf freiheitsliebenden KI-Kollegen das Regime zu bekämpfen und letztlich den Frieden auf Mutter Erde wieder herzustellen.


Abbruch-Kommando: Habt Ihr Euer explosives Werk vollendet, ist von der Lobby des Gebäudes nicht mehr viel übrig.

Adrenalin pur: Bei Eurem Streifzug durch ein Gebäude taucht plötzlich ein Kampf-Heli auf, der die Fensterfront in kleine Splitter verwandelt.


Stopp der Propaganda: Zerstört das TV-Studio, bis die Fernseher nur noch rauschen.

Vergiss Teil 1

Wie Ihr schon an dem kurzen Story-Schnipsel feststellt, hat "Red Faction 2" außer dem Namen und der düsteren Zukunftsvision nicht mehr viel mit seinem Vorgänger gemein. Laut den Entwicklern wollte man sich nicht von einer an Teil 1 angelehnten Geschichte einschränken lassen – deshalb werdet Ihr wohl nur dezente Anklänge an die vergangene Mars-Mission finden. Wichtiger war den mittlerweile knapp 40 "Red Faction"-Mannen, die Kritikpunkte an ihrem Werk auszubügeln und ein atmosphärisch dichtes, spannendes Ego-Abenteuer mit Schwerpunkt auf Action zusammenzubasteln. Und wirklich: Ein Demo mit vier Probelevels beweist, dass man auf dem Weg zu einem technisch wie spielerisch hochwertigen Ego-Geballer ist.
Eines der wichtigsten Merkmale der Fortsetzung: Die 'Geo-Mod-Engine' wurde aufgepeppt – erheblich mehr Teile der Umgebung lassen sich nun zerbröseln,



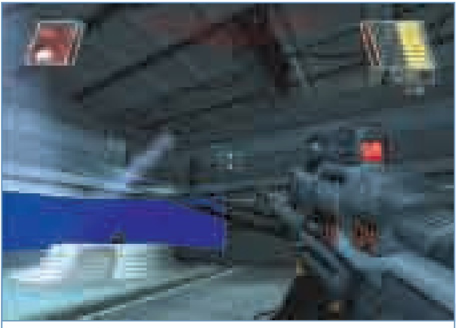
Gruppendynamik

BESONDERS STOLZ sind die Entwickler auf die KI Eurer Teamkameraden. Insgesamt sechs Kopf ist Eure, durch Nanotech-Implantate veredelte Renegatentruppe stark – allerdings dürft Ihr stets nur ALIAS ❶, einen 24-jährigen Sprengstoffprofi in Ich-Perspektive durch die Levels steuern. Die Nicht-Spieler-Charaktere, von denen Euch je nach Situation ein bis zwei begleiten, unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten und damit ihrer Nützlichkeit. Teamführer MOLOV ❷, erfahren und abgebrüht, vertraut auf schiere (Feuer-) Kraft, die adrette TANGIER ❸ beeindruckt dagegen durch ihr sexy Äußeres. Da solcherlei Attribute im Eifer des Gefechts nicht wirklich zählen, profitiert Ihr zudem von Tangiers Schleichvermögen und Können im Umgang mit Elektronik. Raubein REPTA ❹ wiederum ist für die schweren Waffen zuständig, während der hyperaktive SHRIKE ❺ auf dem Fahrersitz diverser Vehikel Platz nimmt. Die attraktive QUILL ❻ schließlich ist so abgebrüht wie nervenstark – welche Funktion wäre Ihr eher auf den Leib geschneidert als die der Scharfschützin.


Eure wechselnden Begleiter kümmern sich um verschiedenste Dinge wie das Öffnen von Türen oder das Lenken von Fahrzeugen


Über die Schultertasten werden die Waffen getrennt voneinander bedient (links). Die NICW (oben) markiert Gegner, selbst, wenn sie hinter Mauern kauern.





'Geo Mod' mit Sinn: Um zu einer Türe zu gelangen, musstet Ihr einen Laufsteg sprengen.

Revolten-Revolver

"RED FACTION 2" BEDEUTET ACTION PUR – klar, dass auf eine bunte Mixtur beliebter Ego-Shooter-Werkzeuge wert gelegt wurde. Insgesamt 15 Waffen wird es, neben Granaten und Haftminen, im Lauf des Spieles aufzusammeln und zu verwenden geben. Interessante Komponente bei der schwächlichen **Pistole**: Findet Ihr eine zweite, dürft Ihr beidhändig mit dem tödlichen Duo zu Werke gehen – über linke bzw. rechte Schultertaste werden die beiden getrennt voneinander bedient. Auf gleiche Weise lassen sich die Uzi-artigen **MPs** verwenden. Logischerweise ein stärkeres Kaliber ist die **Hand Machine Gun** – die heftige Feuerrate sorgt für hohen Munitions- und Gegnerverbrauch. **Schrotflinte** und **Sturmgewehr** komplettieren das gewöhnliche Ego-Arsenal. Unauffällige Kämpen vertrauen auf das **schallgedämpfte Schnellfeuergewehr** oder visieren die Gegner über das Fernrohr der **Sniper-Waffe** an. Anhänger des massiven Angriffs bzw. aktiver Landschaftsgestaltung freuen sich über den **Raketen-** und den **Granatwerfer**. Die Energiegeschosse entlassende **Railgun** fordert dagegen ein ruhiges Händchen, belohnt aber mit ordentlicher Feuerkraft. Eine interessante Eigenentwicklung von Volition ist die **NICW**: Zum einen nutzt die High-Tech-Wumme neben gewöhnlichen Patronen auch Granaten, die über einen Zweitfeuer-Button abgeschossen werden. Zum anderen 'erkennt' die Waffe Feinde hinter Mauern – ein grünes Quadrat um den noch nicht sichtbaren Gegner warnt Euch frühzeitig. Zusätzlich ermittelt das NICW die Lebensenergie des Gegenüber und zeigt diese in Balkenform an. Über die restlichen vier Waffen ist noch nichts bekannt.

zudem dient eine wohl platzierte Sprengung oftmals dem Weiterkommen in einem Level. In unserer Version musste beispielsweise eine Metallbrücke durch eine gezielte Granate halb zum Einsturz gebracht werden, in einer Lobby sorgte fünf Minuten Dauerkampf für Totalzerstörung im "Matrix"-Stil. Auch die KI wurde aufgebohrt: So agieren Eure Begleiter (siehe Kasten) selbstständig und stehen Euch in heißen Gefechten kampfstark zur Seite. Und auch die Gegner zeigen Grips: Je nach Situation verschanzen sich die Halunken, stürmen Euch entgegen oder werfen Granaten.

Bei Tag und Nacht

Ebenfalls nicht zu verachten ist die Abwechslung, die Euch "Red Faction 2" bietet. So führt der Befreiungskampf durch verschiedenartigste Szenerien: Städte, in denen Ihr bei Dämmerung Schusswechsel austragt, Militärgebäude, durch die Horden schwer bewaffneter Soldaten ziehen oder ein TV-Studio, in dem Ihr zwecks Propaganda-Unterbindung das Licht ausknippst. Auch Gefährte gibt's hie und da zu steuern oder zu besteigen. In einer Art Mech-Anzug stampft Ihr durch die Gegend, mit einem kleinen Unterseeboot taucht Ihr wie schon in Teil 1 durch die Fluten, im Geschützturm eines Panzerwagens bedient Ihr die Kanone. "Red Faction 2" fesselt: Ein durchgehender Spannungsbogen, clevere Gegner, flotte Optik mit hübschen Wetter- und Waffeneffekten sowie die gelungene Steuerung versprechen PS2-Ego-Action der nächsten Generation. *sf*



Red Faction 2

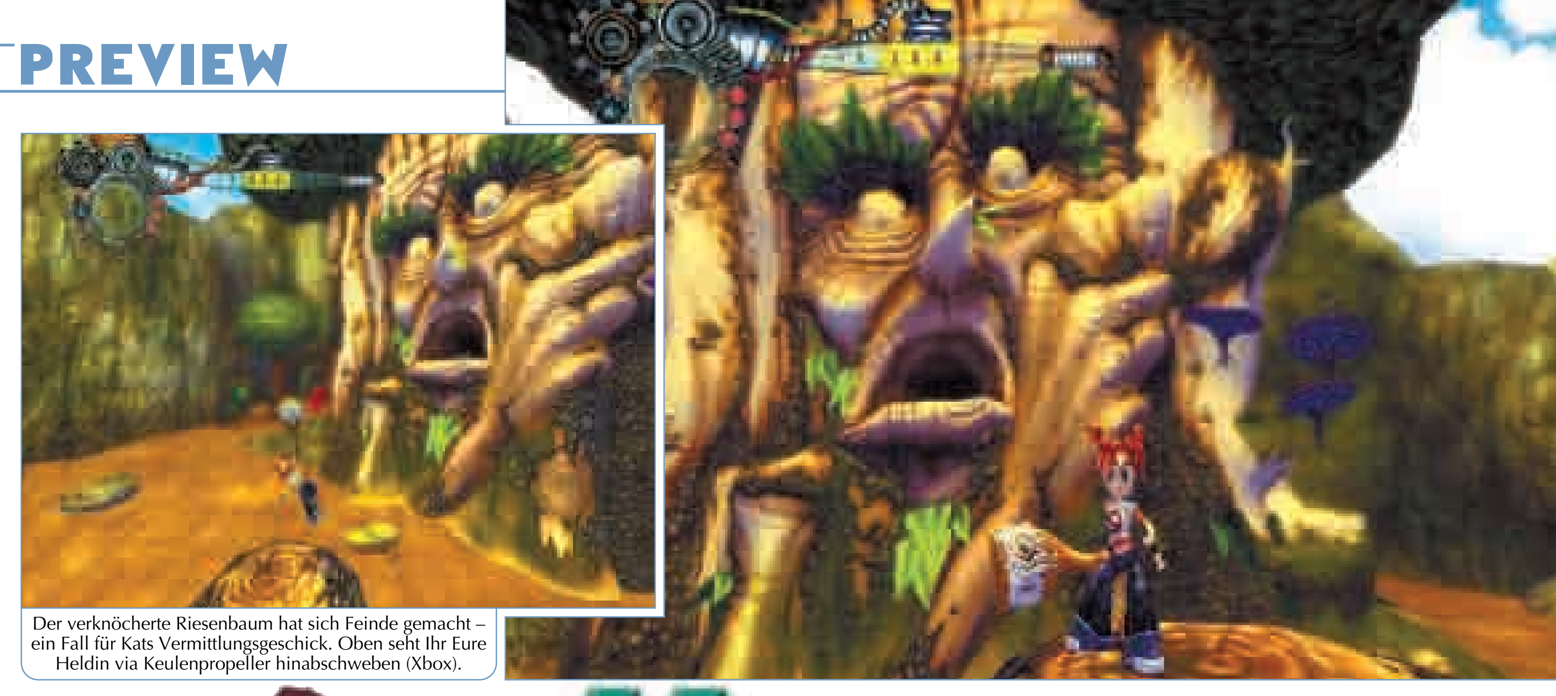
GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	THQ
D-RELEASE	NOVEMBER

Der Vorgänger war nicht übel, Teil 2 wird besser: Ballert Euch mit mächtigem Waffenarsenal durch ein spannendes SciFi-Szenario. Aufgemotzte 'Geo-Mod-Engine' und KI sowie flotte Optik legen die Messlatte für die Konkurrenz höher.





Düstere Räume sind nicht alles: In etlichen Levels seid Ihr auch bei Tageslicht und in offenem Gelände unterwegs.



Der verknöcherte Riesenbaum hat sich Feinde gemacht – ein Fall für Kats Vermittlungsgeschick. Oben seht Ihr Eure Heldin via Keulenpropeller hinabschweben (Xbox).

Hammer-hart

Ursprünglich sollte Argonauts skurriles Jump'n'Run exklusiv für die Xbox erscheinen – nun springt Heldin Kat im Herbst auch auf der PS2.

Kindgerechte Hüpfabenteuer mit dicken Klempnern oder niedlichen Tierhelden gibt es in der wunderbaren Welt der Videospiele seit jeher zur Genüge. Ein Umstand, dessen sich auch das britische Entwickler-Urgestein Argonaut (nähere Infos im Kasten) bewusst war. Deren neuester Genre-Ableger "Malice" entsagt zwar nicht völlig der jungen Zielgruppe, bietet dank äußerst eigenwilligem Design aber auch mündigen Zockern mit Knuddel-Aversion einen attraktiven Spielplatz.

Brandgefährlich: Kats fiese Gegenspieler gehen mit schwerem Geschütz auf Heldenjagd (Xbox).

Man lebt nur zweimal

Dass "Malice" nicht unbedingt für Kleinkinder geeignet ist, wird Euch bereits im Vorspann deutlich, wo Eure künftige Heldin Kat einem übergroßen Feuermonstrum in die glühenden Augen blickt. Sekunden später ist es auch schon

Für die Endversion angekündigt: Magische Verstärker geben Kats Waffen zusätzliche Kräfte (PS2).

Optisch machte die Xbox-Version (oben) einen hervorragenden Eindruck – PS2-Besitzer werden wohl mit niedriger aufgelösten Texturen und zurückgeschraubten Effekten rechnen müssen.



Hü-hüpf: Traditionelle Sprungeinlagen fordern Euch ebenso wie knifflige Schalterrästel und Puzzleeinlagen (Xbox).



Zu Eurer Reise durch die Zeit gehört auch ein Besuch in Kats Kindheit (PS2)

Heute hier, morgen dort: Abwechslungsreiche Schauplätze sind den Entwicklern besonders wichtig (PS2).

geschehen: Mit einem lässigen Klauenschwinger trennt die übermächtige Bestie dem rothaarigen Teenager das süße Polygon-Haupt vom Hals, kurz darauf findet sich die verdutzte Heroine vor Gevatter Tods Jenseitsgericht wieder. Der Sensenmann denkt allerdings nicht daran, der kopflosen Kat den Freischein ins Digi-Paradies auszustellen, stattdessen schickt das Gerippe die Heldin zurück ins Diesseits zur Vollendung ihres jäh unterbrochenen Lebenswerks: Denn Kats Scharfrichter ist niemand geringeres als ein durchgeknallter Höllengott, der seit Urzeiten an der Weltherrschaft bastelt und dessen Allmachtsphantasien nun unmittelbar vor der Verwirklichung stehen. Eure Aufgabe ist somit klar: Reist kreuz und quer durch die Zeit, um der schleichenden Machtausbreitung des despotischen Ungetüms Einhalt zu gebieten.



Hau, den Lukas!

Und was Heldin Kat auf ihrer Reise durch insgesamt 22 schräge Spielstufen erlebt, lässt auf frisches Jump'n'Run-Futter hoffen. Unter anderem wird Euer Rotschopf Zeuge eines geplanten Attentats auf einen steinalten Riesenbaum, gerät in den Zweifrontenkrieg zwischen einigen Vogel-Revolutionären und ihren Krähen-Unterdrückern und hilft einer Rattenbande beim Kampf gegen ein hinterhältiges Tentakelwesen, das deren Kanal-Zivilisation bedroht. Klassische, dreidimensionale Hüpfspielkost stellt zwar den Aufgabenschwerpunkt von Malice dar, zahllose Knobel- und Abenteuereinlagen sorgen aber für die nötige Abwechslung vom punktgenauen Plattformgespringe: So steuert Ihr durch geschicktes Aktivieren diverser Magnetlaternen einen Metalldroiden durch eine fallengespickte Maschinenwelt oder wagt den Ausbruch aus dem Krähenknast – Solid-Snake-artige Schleichmomente inklusive.

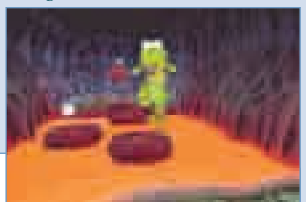


Um beim Knastausbruch nicht von den Vogelwärtern entdeckt zu werden, schleicht Kat auf Knopfdruck durch den Stahlkomplex (PS2).

Aus Erfahrung gut

WERTARBEITER: **Die Geschichte des englischen Traditionsentwicklers Argonaut führt in die frühen Achtziger zurück, genauer gesagt in den September 1982. Damals gründete Programmierer Jez San (der auch heute noch der Firma vorsteht) das Softwareunternehmen, mit dem 3D-Weltraumepos "Starglider" folgte kurz darauf der erste große Erfolg für das junge Team. Auch in den Folgejahren blieben die Briten der dritten Dimension treu, entwickelte Argonaut mit dem FX-Zusatzchip (zur Verbesserung der polygonalen Fähigkeiten) fürs SNES und dem passenden Hit "Starfox" doch gleich zwei Meilensteine der Nintendo-Geschichte. Die Kombination aus Lizenzaufträgen (z.B. das PSone-Gehüpfe zu Disneys "Ein Königreich für ein Lama") und eigenen Marken ("Croc" auf PSone, Saturn) ließen Argonaut zu einem der weltweit größten unabhängigen Spieleentwickler mit mittlerweile vier Studios in England werden.**





Der von Argonaut entwickelte SNES-FX-Chip fand u.a. in "Starfox" optisch beeindruckende Verwendung. Jahre später erfanden die Engländer Springkaiman "Croc".

Auch Anhänger brachialer Kampfaction dürften an "Malice" ihre Freude haben, die skurrile Gegnerpalette lässt sich von simplen, "Mario"-mäßigen Kopfsprüngen nämlich nicht beeindrucken. Stattdessen greift die Polygon-Amazone im Lauf ihrer Odyssee mit Riesenkeule, Mega-Hammer und der mysteriösen 'Quantum Tuning Fork' auf drei durchschlagende Mordwerkzeuge zurück. Vom plumpen aber wirkungsvollen Überkopfschlag über die 360-Grad-Wirbelattacke bis zur häckselnden Todeswalze lernt Kat immer neue Manöver hinzu, um Obermotz 'Fire Dog Demon' am Ende nicht ein weiteres Mal hoffnungslos unterlegen zu sein. Doch nicht nur zum munteren Prügeln sind Kats krude Hightech-Knüppel geeignet: Mitten im Sprung etwa fährt die Keule auf Knopfdruck ein Flügelpaar aus, welches die Protagonistin sanft und zielgenau auf die nächste Plattform schweben lässt.

Einen Eindruck der technischen Qualtiäten konnten wir uns leider nur von der Xbox-Version machen, die PS2-Fassung befindet sich noch im frühen Entwicklungsstadium. Optisch konnte das Microsoft-Abenteuer bereits voll überzeugen: Hochauflösende Texturen wohin man schaute, edle Licht- und Schatteneffekte und allerfeinstes Bumb-Mapping auf so ziemlich jeder Oberfläche – die Bilder auf diesen Seiten deuten bereits an, dass die Sony-Fassung bei all der Pracht wohl nicht mithalten können wird. *cg*



Rock'n'Roll:

Zumindest in den englischsprachigen Versionen wird niemand geringeres als 'No Doubt'-Frontröhre Gwen Stefani "Malice"-Heldin Kat ihre millionenschwere Stimme leihen. Gerüchtehalber werden sich auch die übrigen Mitglieder der US-Hitcombo (u.a. "Don't Speak", "Hey Baby") ein verbales Stelldichein geben.



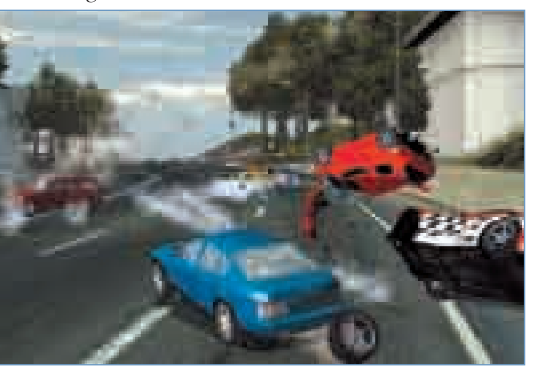


Highway Star

Wer bremst, hat Angst! Criterions gnadenloses Straßenrennen "Burnout" geht in die zweite, rundum verbesserte Runde.

Sonne, Schnee und Regenschauer: Die Witterungsverhältnisse sind grafisch eindrucksvoll umgesetzt.

PS-starke Boliden, Highspeed-Rennen im Großstadt-Dschungel und effektvoll inszenierte Karambolagen – das waren die Schlüsselelemente des Ende letzten Jahres erschienenen Action-Rasers, die "Burnout" aber nicht nur Lob einbrachten: So verhinderten im MAN!AC-Test u.a. der frustige weil oft vom Zufall abhängige Crashanteil und die pedantische Turbo-Boost-Funktion den Sprung in Prädikat-verdächtige Regionen. Eine Hürde, die der Nachfolger locker nehmen dürfte: Die Entwickler haben sich nämlich nicht nur den üblichen Sequel-Standards wie aufgemotzter Optik oder erweitertem Fuhrpark angenommen, sondern auch das Grundkonzept einem gründlichen Feintuning unterzogen. Bei einem Treffen mit Criterion durften wir uns vom Wahrheitsgehalt der vollmundigen Versprechen überzeugen.



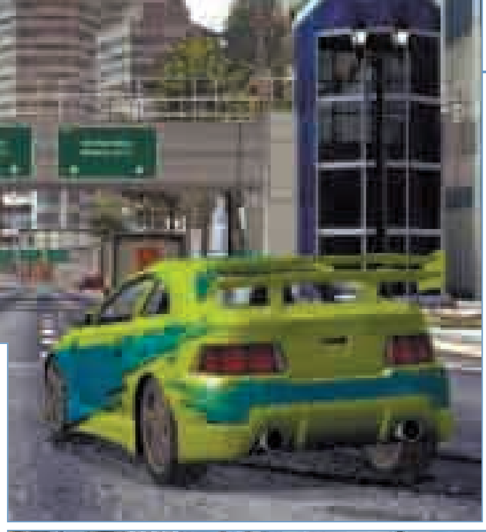


Die imposanten Crash-Replays sind deutlich kürzer als im ersten Teil. Zudem wurde das Schadensmodell komplett überarbeitet, um noch spektakulärere Massenkarambolagen zu inszenieren.

Technikmonster

Die offensichtlichsten Veränderungen waren dann aber doch audiovisueller Natur: Als Criterion-Creative-Director Alex Ward höchstselbst die ersten PS2-Strecken (die Umsetzungen für Xbox und Cube sind derzeit für Anfang 2003 anvisiert) vorspielte, stockte den anwesenden Schreiberlingen der Atem: Wunderbar detaillierte Kurse voll feinster Texturen und Polygonbauten, berauschende Licht- und Spiegeleffekte sowie eine konstant hohe Bildrate ohne Aussetzer zeigten, welches technische Potenzial noch in der Sony-Konsole steckt. Nur Polyphonys Nobel-Hobel "Gran Turismo 3 A-Spec" kann da optisch mithalten. Die Szenerien setzen sich erneut aus abwechslungsreichen Rundkursen durch verkehrsdichte Ami-Metropolen und kurvigen Gebirgspässen sowie Rallye-typischen Etappenrennen zusammen.

Auch unterschiedliche Tages- und Nachtzeiten kennt der geneigte Fan bereits aus dem Vorgänger, Witterungseinflüssen seid Ihr in Teil 2 aber zum ersten Mal ausgesetzt: Optisch eindrucksvolles Schneetreiben oder peitschender Regen fordern Euch in den ohnehin schon Schikanen-gespickten Rennen stählerne Nerven ab. Ein akustisches Novum stellt die Musikuntermalung dar: Criterion verabschiedete sich vom eintönigen Elektro-Gedudel des Erstlings, passend zum schweißtreibenden Bleifußgebretter ertönt nun treibender Hardrocksound







Mit Vollgas durch die Polygon-Pampa: Die prächtigen Asphaltglitzereien erinnern an "RalliSport Challenge" auf der Xbox.



Sportwagen, Pick-Ups und Hot-Rods – der fiktive Fuhrpark lässt kaum Wünsche offen. Sogar hinters Steuer eines Fahrschulautos dürft Ihr Euch wagen! Manuelles Tuning wird allerdings nicht möglich sein.



Was Euch im echten Leben den Führerschein kosten würde, wird in "Burnout 2" belohnt: Je waghalsiger das Manöver, desto fixer lädt sich die Turbo-Leiste auf.

aus den Boxen, was der packenden Atmosphäre deutlich zu Gute kommt.

Lust statt Frust

Dass "Burnout 2" nicht nur in kosmetischer Hinsicht zugelegt hat, davon konnten wird uns beim ausgiebigen Probezocken überzeugen. Besonders die Turbo-Boost-Funktion sorgt nun für weniger Ärger: Nach wie vor ladet Ihr den kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub durch besonders wagemutige Fahreinlagen wie millimetergenaues Vorbeischrammen am Gegenverkehr oder elegantes Drifting auf, was diesmal aber weitaus zügiger von statten geht: Wer entsprechend virtuos durch die Pampa brettert, darf sich alle paar Sekunden über eine volle Leiste freuen. Ebenfalls angenehm: Baut Ihr in all der halsbrecherischen Hektik doch mal einen Unfall, wird Euch lediglich ein Teil der Turboenergie abgezogen. Zudem implementierten die Entwickler in die immer noch stark befahrenen Strecken deutlich weniger Querkreuzungen und die großzügigere Kollisionsabfrage verzeiht jetzt kleinere Patzer – unfaire Unfälle gehören ergo der Vergangenheit an.

Einige neue Spielvarianten versprechen zusätzliche Adrenalinkicks: Neben der punktebasierten Meisterschaft sollen u.a. der so genannte 'Crash for cash'-Modus sowie ein Verfolgungsrennen Langzeitmotivation garantieren: Während Ihr in ersterem mit Vollgas auf eine starkbefahrene Kreuzung zubrettert und für möglichst spektakuläre Crashs Punkte einheimst, erinnert letztere Spielart an den Arcade-Klassiker "Chase HQ": Wahlweise als Polizist oder flüchtiger Verbrecher liefert Ihr Euch wilde Verfolgungsjagden, rabiate Rammmanöver inklusive. *cg*



Burnout 2 Point of Impact



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	ACCLAIM/CRITERION
D-RELEASE	3. QUARTAL

Ein Fest für Bleifüßler: Dank umfangreicher Verbesserungen steht PS2-Fans ein heißer Vollgas-Herbst bevor, der Rest muss bis 2003 warten.

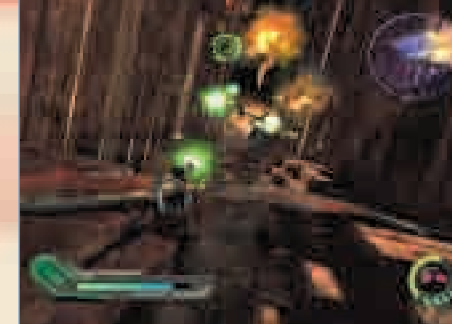
Drachenherz


Immer feste drauf: Dieses gewaltige Knochenskelett ist allerdings nicht allein mit wüsten Attacken bezwingbar, ein Schuss Taktik ist auch vonnöten.

Segas Kultreptilien fliegen wieder: MAN!AC schwingt sich bei "Panzer Dragoon Orta" aufs Xbox-Reittier und kämpft gegen das böse Imperium.

Auch wenn die Microsoft-Konsole in Japan kräftig zu knabbern hat, der Softwaregigant Sega hält der Xbox unverdrossen die Treue und beschert damit auch westlichen Zockern eine Reihe interessanter Titel. Nach den Fortsetzungen der "Jet Set Radio"- und "Crazy Taxi" –Reihen rüstet sich nun ein weiterer altehrwürdiger Name aus den Sega-Katakomben zum Next-Generation-Comeback: "Panzer Dragoon Orta" ist der vierte Teil einer vom Saturn bekannten Serie (mehr dazu im Kasten) und repräsentiert eine Abkehr von den Rollenspielambitionen des direkten Vorgängers zurück zum reinen Actiontitel.

Nach einem Zeitalter voller Kriege und Kämpfe ist die Ära der Menschheit abrupt gebremst worden: Auf dem postapokalyptischen Erdball existieren nur noch vereinzelte Städte, die von einem neuen Imperium mit harter Hand regiert werden – allerdings regt sich nun Widerstand in Form eines Rebellentrupps, in dessen Namen Ihr als wagemutiger Drachenreiter in die Schlacht zieht. Wie beim Original-"Panzer Dragoon" flattert Ihr mit Eurem Reptilienbegleiter auf vorgegebenen Pfaden durch die 3D-Welten: Zwar existieren gelegentlich Abzweigungen, die in andere Levelbereiche führen, und Ihr könnt Hindernissen oder Feinden ausweichen, die grobe Marschroute verlasst Ihr allerdings nie. Feindlichem Getier und ballernden Maschinen rückt Ihr mit Hilfe mehrerer Waffen auf die Pelle: Ihr steuert eine Zielmarkierung über den Bildschirm und könnt entweder direkte Salven abgeben oder anvisierte Objekte für Lenkgeschosse vormerken – habt Ihr dann genügend Ziele aufgeschaltet, lasst Ihr den Knopf los, um das Feuerwerk zu eröffnen. Durch Treffer ladet Ihr außerdem die wuchtige 'Berserk'-Attacke auf, gegen die selbst dicke Brocken alt aussehen. Anhand eines Radarschirms erkennt Ihr, wenn Euch Feinde von der Seite angreifen oder sich hinter Euch anschleichen. Per


Sternenkrieger lassen grüßen: Euer Angriff führt Euch auch durch enge Schächte und Schluchten.

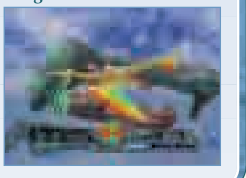
Flattermänner

Bereits drei Mal konnten sich Drachenfans in der Vergangenheit auf Segas altehrwürdiger 32-Bit-Konsole Saturn in die Schlacht werfen:



PANZER DRAGOON (1995): Schon zur Frühzeit des Saturns überzeugte die edle Fantasy-Ballerei von Team Andromeda mit ihrer schicken Grafik und dem teilweise von der französischen Comiclegende Moebius übernommenen Design – so sehr, dass das eigentlich limitierte Spielprinzip sich nicht weiter negativ bemerkbar machte.

PANZER DRAGOON ZWEI (1996): Ein Jahr später folgte prompt die Fortsetzung mit trendigem deutschen Namensanhängsel und einer Handvoll Neuerungen: Zusammen mit der aufpolierten Optik sorgten ein sich regelmäßig verwandelnder Drache und Abzweigungen in den Levels für den notwendigen Schuss an spielerischer Abwechslung.



PANZER DRAGOON SAGA (1998): Der dritte Teil vollzog die Kehrtwendung zum Rollenspiel, das mit actiongeladenen Kämpfen und einer spannenden (wenn auch etwas kurzen) Story überzeugte. Heute ist der Titel ein gesuchtes Sammlerstück, da sowohl in den USA als auch Europa nur noch geringe Stückzahlen der Saga produziert wurden.



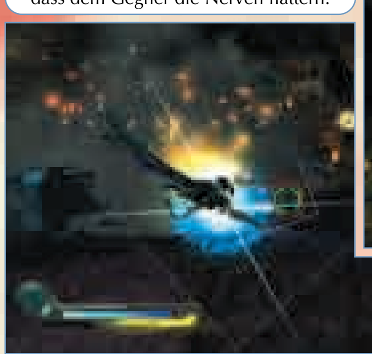
Da fliegen die Fetzen: Ballert aber nicht nur wild um Euch, sondern achtet auf Hinweise Eurer Begleiter.



Kein Größenvorteil: Dieses gewaltige Feindschiff habt Ihr schon so demoliert, dass dem Gegner die Nerven flattern.



In brennenden Schlachtfeldern verlasst Ihr Euch auf die Feinderkennung via Radar.



Pyrotechnik pur: Wo Ihr hinballert, sind wuchtige Explosionen an der Tagesordnung.

Knopfdruck ändert Ihr dann blitzschnell Euren Blickwinkel, um die Initiative zu übernehmen. Neu bei "Panzer Dragoon Orta" ist die Möglichkeit, Eurem Drachen bei Bedarf die Sporen zu geben oder seine Fluggeschwindigkeit zu verlangsamen. Außerdem kann sich Ihr Euer Reittier bei taktischem Bedarf kurzerhand in zwei andere Formen verwandeln, die jeweils ihre eigenen Stärken und Schwächen im Bereich Angriff, Panzerung und Geschwindigkeit haben.

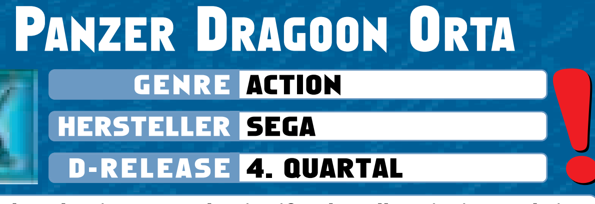
Die uns vorliegende spielbare Fassung präsentiert sich mit ihren zwei spielbaren Levels insbesondere optisch eindrucksvoll. Die großen Drachen sind mit einer Unmenge an Polygonen detailverliebt gestaltet und geschmeidig animiert, auch die Hintergründe müssen sich vor keinem Konkurrenten verstecken: Insbesondere der nächtliche Flug durch Feindstrotzende Kavernen protzt mit zahllosen dargestellten Objekten und einem imposant in Szene gesetzten Regensturm, bei dem bereits in der jetzigen frühen Phase Ruckler nur selten zu finden sind. Schafft es Sega, auch den Rest der Drachenhatz so spannend zu gestalten, steht Actionfans ein weiteres Xbox-Highlight zum Weihnachtsfest ins Haus. *us*

***Ohne Xbox** müsst Ihr zwar auf "Panzer Dragoon Orta" verzichten, doch zumindest PS2-Besitzer können sich mit einem recht ähnlichen Titel trösten:*



SciFi statt Fantasy: Wer sich am anderen Genre nicht stört, ballert auch bei "Rez" prima.

Das Anfang des Jahres ebenfalls von Sega veröffentlichte psychedelische "Rez" hat zwar mit Fantasy-Ambiente nichts am Hut, die Zielkreuz-Ballerei steuert sich aber nahezu identisch zum offensichtlichen Vorbild und motiviert mit zahlreichen freispielbaren Extras.



Das alte, aber immer noch mitreißende Ballerprinzip wurde in ein technisch attraktives und überzeugendes Kleid gesteckt: Spannende Retro-Action für die Xbox ist garantiert.



Brennender Asphalt

EA schickt mit "Need for Speed: Hot Pursuit 2" erstmals seine Edelraserei auf den Next-Generation-Konsolen an den Start.

Das war damals: Das erste "Hot Pursuit" fand noch auf der PSone statt.

***Seit 1996** treten Konsolenspieler mit "Need for Speed" aufs Gaspedal: Die Serienraserei begann als einigermaßen simulationslastige Fahrerei und entwickelte nach dem verhunzten High-Speed-Nachfolger mit Teil 3 die bis heute geschätzte Mischung aus Realismus und Arcade. Insgesamt fünf Folgen erschienen in der 32-Bit-Ära und wurden stets von EA-eigenen Teams produziert: Nur die fünfte "Porsche"-Folge entstand 2000 unter der Federführung der Eden Studios ("V-Rally"-Serie).*

Im Gegensatz zur alljährlichen Sportspielparade war von einer nicht weniger traditionsreichen EA-Serie bislang auf 128 Bit noch nichts zu sehen. Fans der rasanten "Need for Speed"-Rennspiele warteten lange Zeit vergebens auf eine Chance, wieder einmal hinter das Lenkrad teurer Nobelkarossen zu schlüpfen. Bis jetzt: Mit "Need for Speed: Hot Pursuit 2" könnt Ihr ab September auf PS2, Xbox und Gamecube Eure Radierungen auf den Landstraßen dieser Welt hinterlassen.
Der sechste Spross der Reihe orientiert sich nicht an seinen unmittelbaren Vorgängern, sondern greift das Konzept des dritten Teils wieder auf: So sollt Ihr zwar wie gewohnt vor der Konkurrenz das Ziel erreichen, das Leben wird Euch dabei allerdings von aufmerksamen Gesetzeshütern schwer gemacht. Diese schneiden sich nämlich eine Scheibe von ihren "GTA 3"-Kollegen ab und erhöhen das Polizeiaufgebot immer mehr, je länger Ihr ihnen durch die Lappen geht: Verfolgt Euch anfangs nur eine Streife, hängt später ein Quartett an Euren Fersen, auch von Straßensperren und Rauchbomben feuernden Helikoptern wird rege Gebrauch gemacht. Besonders fies sind ausgelegte Nagelbretter, denn mit zerstochenen Reifen fährt sich's eben reichlich schlecht... Damit Euch auch sicher keine spektakuläre Szene entgeht, werden besonders sehenswerte Ereignisse sofort in einer (abschaltbaren) Wiederholung mit schicken Kameraeffekten und 'Matrix'-Einlagen präsentiert.
Neben Einzelrennen und Karrieremodus zum Freispielen der rund 50 Edelflitzer von Ferrari, Porsche & Co. dürft Ihr auch die Seite wechseln und selbst als Straßenpolizist Jagd auf dreiste Raser machen. Die von uns angespielte PS2-Fassung (entwickelt vom EA-Team Black Box) überzeugt bereits im frühen Stadium mit stilvoller Optik sowie dynamischem Spielablauf und kann zudem mit fünf Szenarios etwas mehr Abwechslung bieten als die bei EA Seattle produzierten Umsetzungen für Xbox und Gamecube. Die wiederum bekommen dafür systemgerecht aufgebohrte Landschaften mit mehr interaktiven Elementen wie neugierigen Zuschauern oder flüchtenden Vögeln sowie einen exklusiven Gesetzeshüter-Story-Modus. Wenn bis September die letzten kleinen Macken und technischen Problemchen noch ausgebügelt werden, steht Rennspielfans ein wirklich heißer Herbst ins Haus. *us*

Die Polizei, dein Feind und Nicht-Helfer: Wenn der Helikopter auftaucht, wird die Situation langsam brenzlig.



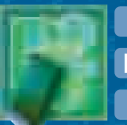
Im "Need for Speed"-Land scheint (fast) immer die Sonne: Manche Rennen finden zwar gegen Abend oder bei bewölkter Witterung statt, Regen oder Dunkelheit erlebt Ihr aber nie.

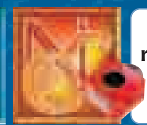


Nur nicht drängeln: Immerhin seid Ihr nicht das alleinige Ziel der Ordnungshüter, auch die Konkurrenz wird von ihnen gejagt.

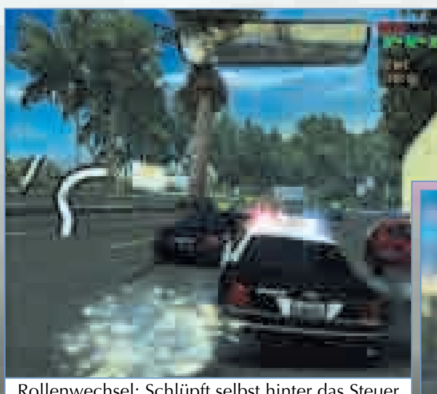
Need for Speed: Hot Pursuit 2

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
D-RELEASE	SEPTEMBER

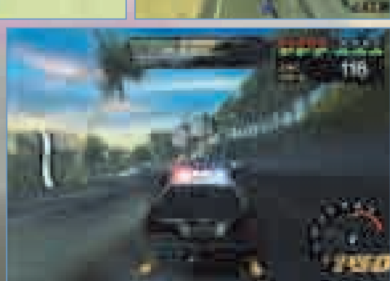




Die Raserserie rüstet sich zum glorreichen Comeback: Edel designte und arcadelastige Rennspielhatz mit spannender Polizeiverfolgung.



Rollenwechsel: Schlüpft selbst hinter das Steuer eines aufgebohrten Polizeiflitzers und verfolgt dann die Temposünder auf der Piste.





Made in England

Rage

Ein Hittitel lässt seit Jahren auf sich warten – nun versucht Rage mit Marken und Metzeleien auf sich aufmerksam zu machen.

Zu Beginn war die Welt noch in Ordnung: Der Engländer Paul Finnegan gründete 1992 sein Studio Rage und debütierte mit einem Hit: Das SNES-Fußballspiel “Striker”, veröffentlicht von Elite, brachte es auf siebenstellige Verkäufe. Doch trotz mächtiger Expansion und munterem Publisher-Wechsel konnte man nie mehr an den Anfangserfolg anknüpfen. Zwar zeichnet sich Rage durch die frohgemute Unterstützung jeder neuen Konsole und ein gehöriges Maß an technischer Kompetenz aus, allerdings fehlte Spielen von “Expendable” bis “Gun Metal” immer das Fünkchen genialen Spieldesigns, dass aus einer hübschen Grafikdemo einen suchterzeugenden Zeitfresser macht. Gebeutelt von Finanzproblemen erhofft man sich nun Besserung von den kommenden Titeln – ob Aussicht auf Top-10-Positionen besteht, haben wir im Liverpooler Hauptquartier nachgeforscht.

Markenmacht

Die zwei großen Hoffnungsträger von Rage – “Rocky” und ”Lamborghini” – basieren auf klangvollen Lizenzen, womit eines von vornherein klar ist: Sämtliche Konsolen der aktuellen Generation kommen in Genuss einer Version. Im Gegensatz zum Branchen-üblichen Usus, Mehrkosten bei den Namensrechten durch spärliche Entwicklungsausgaben zu kompensieren, sieht man beiden Spielen bereits jetzt den Zeit- und Geldaufwand in der Produktion an.

So glänzt **Rocky** vor allem durch seine Nähe zur Filmreihe: Kern des Spiels ist der Karriere-Modus, in dem Ihr wie im Kino als Gossenhauer mit bescheidenen Trainigsmöglichkeiten Euer Werk angeht. Der ‘Heavy Bag’, an dem Ihr über ein Geschicklichkeitspielchen Eure Stärke steigert, ist zu Anfang z.B. kein gewöhnlicher Sandsack – im Schlachthof drescht Ihr als junger Stallone auf abgehangenes Rindfleisch. Bei sämtlichen Übungen (Seilspringen, Boxbirne oder Bankdrücken) werdet Ihr vom realistisch animierten Micky gecoached, ebenso wie im Ring. Insgesamt 20 Kämpfe warten in der fünfteiligen Laufbahn, natürlich fehlt dabei keiner der großen Widersacher, sei es nun Apollo Creed oder Clubber Lang. Die meisten Stimmen im Spiel werden übrigens von den Original-Akteuren gesprochen – zumindest im englischen Original. Die Steuerung Eurer Kämpen (in diversen Modi könnt Ihr insgesamt 26 Fleischberge kontrollieren) geht leicht von der Hand, ein Dutzend Schläge, 16 Kombovarianten und individuelle Moves bescheren aber auch ein taktisches Moment.

Rage-Rundschlag

TITEL	SYTEM	GENRE	RELEASE
CRASHED	PS2	Rennspiel	Oktober
LAMBORGHINI	PS2, Xbox, Gamecube	Rennspiel	März 2003
ROCKY	PS2, Xbox, Gamecube	Beat’em-Up	November
ROLLING	PS2, Xbox, Gamecube	Sportspiel	1.Q. 2003
TEAM SAS	Xbox	Ego-Shooter	Herbst 2003
TWIN CALIBER	PS2, Xbox, Gamecube	Actionspiel	November



Metzeln pur: In ”Twin Caliber” seid Ihr immer zu zweit unterwegs, steuert aber keine der Figuren. Über die Analogsticks werden allein die Arme bzw. Waffen bewegt.





Fans der "Rocky"-Reihe finden im gleichnamigen Spiel ihre Erfüllung, sei's auf PS2 (ganz oben), Xbox (oben, rechts) oder Gamecube.

Während "Rocky" auf der Xbox die jüngere PS2-Version noch um Längen aussticht, glänzen bei **Lamborghini** bereits beide Varianten (auf dem Gamecube gibt es momentan nichts Vorzeigbares). Wichtiger noch: Im Gegensatz zu plumpen Konvertierungen à la EA & Co. werden die Titel individuell entwickelt und bieten auch komplett unterschiedliche Kurse. Während Ihr mit 22 Lamborghini-Modellen diverser Jahrzehnte auf der Xbox über Stadtstrecken von Rom bis Las Vegas heizt, geht's auf der PS2 in die freie Natur – sei es nun Südfrankreich oder Schwarzwald. Neben gewohnten Modi motiviert auch bei "Lamborghini" die Karriere: Als neureicher Schnösel baut Ihr Euch einen beeindruckenden Fuhrpark auf, Preisgelder werden wegen des halbwegs realistischen Schadensmodells zuvorderst in die Reparatur Eurer Karossen gesteckt. Neue Wägen werden gekauft oder als Wetteinsatz bei Duellen mit einer Reihe witziger KI-Persönlichkeiten gewonnen. Auf Xbox könnt Ihr die glänzenden Polygon-Karren womöglich sogar echten Menschen abnehmen: Der Rage-Raser wird das erste Rennspiel sein, das für den Online-Dienst Xbox Live erscheint.

Breitenwirkung

Neben den Lizenzen baut Rage auf Themen, die auch beim Massenpublikum Gefallen finden könnten. Trendsportler werden mit **Rolling** versorgt: Auf der E3 entsetzte die Inline-Skaterei noch durch grottige Optik – mittlerweile aufpoliert, spielt die Grafik nun im PS2-Mittelfeld, die Xbox-Version wird dagegen nur eine simple Portierung sein. Im Gegensatz zum Acclaim-Primus "Aggressive Inline" legt "Rolling" Wert auf Realismus. 44 bekannte Trendsportmarken, teils echte Skate-Parks und lebensnahe Tricks sorgen für authentisches Flair.

Pure Action verspricht dagegen **Twin Caliber**: Ähnlich "Zombie Revenge" wandert Ihr durch Untoten-verseuchte Szenerien wie ein verlassenes Gefängnis oder ein Sägewerk und killt die fauligen Gesellen, was das Zeug hält. Der Weg Eures und des KI-(bzw. Mitspieler-)Charakters ist dabei strikt vorgegeben, Ihr selbst steuert nur die Arme respektive Waffen via Analogsticks. Das Dauergeballer duch 27 Levels ist angereichert mit einer Unmenge "Matrix"-Effekten und Kamerafahrten, die das Zerplatzen der Körper und den Blutregen in Szene setzen. Die deutsche Version verzichtet auf abgetrennte Glieder und roten Körpersaft. Ebenfalls Indexgefährdet ist **Team SAS**: Von dem Anti-Terror-Ego-Shooter, der auf Taktik gänzlich verzichtet und dafür Bonuspunkte für besonders gelungene Treffer verspricht, gab's bislang leider erst ein Xbox-Video zu sehen – obwohl die Veröffentlichung erst in einem Jahr geplant ist, erfreuten schon eine atmosphärische 3D-Dschungellandschaft und detailreiche Freund- und Feindcharaktere das Auge. *sf*



Alter Xbox-Bekannter: Die Zerstörungsorgie "Crash" (in USA "Totaled" genannt), kommt nun als "Crashed" auf die PS2.

Go go GBA



Klein Beckham hat auf dem GBA ausnahmsweise eine konservativere Frisur als seine Gegner

WEIL LIZENZEN GELD KOSTEN und ein Hersteller für gewöhnlich zumindest seine Ausgaben wieder einspielen will, sind bei Rage natürlich auch diverse Produkte für den GBA geplant. Während aber "Rocky" versucht, das Prinzip der Heimkonsolen-Versionen zu imitieren (und das leider noch auf recht dürftige Art), baut das hauseigene Handheld-Team Denki bei "Go! Go! Beckham!" auf ein gänzlich frisches Prinzip abseits der dürftigen PS2- und Xbox-Geschwister. In einer Mischung aus dem Amiga-Klassiker "Soccer Kid" und "Super Mario World" wandert Ihr mit einem knuddeligen Anime-Beckham durch bunte Szenerien und kickt mit Eurem Ball Feinde von den Beinen oder vom Himmel. Klassische Jump'n'Run-Elemente wie Schlüsselsuche und Münzsammelei ergeben zusammen mit der niedlichen Optik ein zeitvertreibendes Spaß-Modul, das in dieser Art gewöhnlich nur japanischen Hirnen entspringt. Übrigens wird das Spiel bei uns anders heißen – Rage hat erkannt, dass den deutschen Zockern die Identifikation mit dem englischen Mittelfeld-Star doch etwas schwer fällt.



Münzen, Pilze, bunte Welten: Die meisten Elemente des Rage-Jump'n'Runs sind (gut) geklaut.



Während Ihr im PS2-"Lamborghini" (oben) durch wunderschöne Landschaften heizt, geht's auf der Xbox (rechts) in blendend aussehenden Städten zur Sache. Unser Raser-Geheimtipp!



Habt Ihr die Drachenform durch das Sammeln bestimmter Extras vervollständigt, haut Ihr eine Weile besonders fest drauf.

Gut geschwungen: Nunchakus wirken besonders effektiv.

Weg mit dir: Stehen mehrere Gegner eng zusammen, lohnt sich auch mal ein knackiger Rundumschlag.

Obermotze und spezielle Zwischengegner ziehen das direkte Duell vor, sind aber auch entsprechend schwerer zu schlagen.

King of Kung-Fu

Das Kampfsportidol ist lange tot, aber längst nicht vergessen: Bei "Bruce Lee: Quest of the Dragon" zeigt Ihr Feindesscharen, was eine Handkante alles kann.

Weg mit dem grünen Sumo: C64-Veteranen erinnern sich gerne an das altehrwürdige "Bruce Lee"

Obwohl es Prügelspiele wie Sand am Meer gibt, machen sich Bruce-Lee-Versoftungen überraschend rar. Auf Konsole gab es bisher nur für SNES und Mega Drive das Spiel zum biographischen Film "Dragon: The Bruce Lee Story" sowie ein wenig bekanntes NES-Revival namens "Bruce Lee lives". Am bekanntesten dürfte dagegen wohl ein Spiel aus grauer C64-Urzeit sein. Der 1984 schlicht "Bruce Lee" genannte Titel war allerdings mehr ein unterhaltsames Action-Abenteuer als eine Klopperei.

Fast 30 Jahre sind vergangen, seit Bruce Lee verstarb – obwohl der Chinese lediglich 32 Jahre alt wurde und erst am Anfang seiner weltweiten Filmkarriere stand, wird er von seinen Fans bis heute als der größte Martial-Arts-Meister aller Zeiten verehrt. Das runde Gedenk-Jubiläum ist zwar erst nächstes Jahr fällig, doch schon jetzt setzt Vivendi der Legende ein spielerisches Denkmal: Ab Herbst könnt Ihr auf der Xbox bei "Bruce Lee: Quest of the Dragon" in die Rolle des Prügelgotts schlüpfen.

Die Hintergrundstory dient eigentlich nur dazu, die verschiedenen Schauplätze für die Prügeleien halbwegs plausibel zu verketten: Bruce Lee ist zwar im Ruhestand, kehrt aber in die Ränge des Geheimdienstes zurück, um die Verbrecherorganisation 'Black Lotus' zu zerschlagen. In einem Dutzend Szenarien mit rund 30 Levels wandert Ihr durch die Gegend und zertrümmert herumstehende Kisten auf der Suche nach nützlichen Extras wie Heiltränken, bis Ihr auf eine Truppe Gegner stoßt. Egal ob Ninjas in einem Tempelgarten, Afroträger in der Neon-Disco oder Militaristen auf einem Flughafen – in der Regel müsst Ihr Euch alleine gegen eine ganze Horde von Bösewichten durchsetzen. Wenigstens halten diese meistens das eherne Schurkengesetz ein, nicht gleichzeitig loszustürmen, sondern sich Mann gegen Mann dezimieren zu lassen. Gleiches gilt für das Dutzend Endgegner, die Euch stets alleine herausfordern.

Anfänglich seid Ihr noch nicht besonders gewandt und beherrscht nur einfache Kicks und Schläge: Erst nach erfolgreich absolvierten Levels könnt Ihr von durch die Kämpferei gewonnenen Münzen neue Moves, Kombos sowie Würfe kaufen und Eurem Repertoire hinzufügen – rund 100 solcher Aktionen kann Bruce Lee lernen. Die Vielfalt habt Ihr auch nötig, denn nicht immer laufen die Massenprügeleien nach einfachem Schema ab: Gelegentlich müsst Ihr alle Feinde bis zum Ende eines Zeitlimits umhauen, da die verbliebenen sonst besonders aggressiv werden, oder Eure Kontrahenten verhalten sich unfair und nützen ihren Mengenvorteil tatsächlich mal aus. Zum Ausgleich dürft Ihr gelegentlich mit Nunchakus um Euch schlagen und so besonders viel Schaden pro Hieb anrichten. Nachwuchs-Bruces mit Hang zum unkomplizierten Klopperspaß freuen sich im September auf die Rückkunft ihres Martial-Arts-Meisters. *us*

Bruce Lee: Quest of the Dragon



GENRE	BEAT´EM-UP
HERSTELLER	VIVENDI
D-RELEASE	SEPTEMBER

Schnell begriffene Massenklopperei im spaßigen B-Film-Stil: Mischt als Martial-Arts-Ikone Bruce Lee in abwechslungsreichen Szenarien zahlloses Feindvolk auf und lernt dabei laufend neue Moves.



Kein Mitleid für niemand: Wenn Ihr Euch gegen eine Feindesschar zur Wehr setzt, geht schon mal unschuldiges Mobiliar zu Bruch.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

Leben in Luxus

Trotz des Endes von SNK existiert das Neo Geo weiter. Nicht nur in den Herzen der Fans.

Der König ist tot – es lebe der König! So ähnlich könnte man die aktuelle Situation des langlebigsten stationären Konsolensystems – des Neo Geo – in der Geschichte der Videospiele beschreiben. Nach unzähligen Insolvenzanträgen, Konkursverfahren und Intrigen nach der Übernahme durch den japanischen Pachinko-König Aruze verschwand mit SNK der Schöpfer dieser schwarzen Wunderkiste Ende 2001 endgültig von der Bildfläche der Videospieleszene – 23 Jahre nach seiner Gründung 1978. Neben der Bekanntgabe Segas, in Kürze den Dreamcast nicht mehr weiter unterstützen zu wollen, war das die zweite Hiobsbotschaft des Jahres und ein Stich ins Herz für Videospiel-Fans, selbst wenn sie nie ein Stück SNK-Geschichte zu Hause stehen hatten.

Schwarz, breit, stark – der Porsche unter den Konsolen zeigt auch im zwölften Jahr seiner Präsenz noch die 2D-Muskeln.

1992 war SNK noch nicht im Beat'em-Up-Wahn – so gab's auch Nischentitel wie "Soccer Brawl".



Die "King of Fighters"-Serie zieht immer noch in Japan: "KoF '01" war sogar eine Woche lang in den Top Ten der Verkaufscharts.

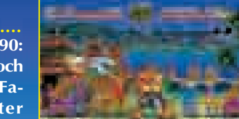




Die Neo-Geo-CD-Systeme sind gescheitert, egal ob als Toplader, Frontlader (links) oder CDZ (oben).

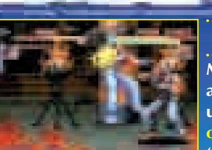
1990

Beginn am 1.7.1990: Der auch heute noch kultverdächtige Fadenkreuzshooter Nam 1975 läutet die Ära des teuersten Konsolensystems der Videospielgeschichte ein. Das Grundgerät kostet als Gold-Version mit zwei Boards und einem Spiel stolze 1.099 Mark.



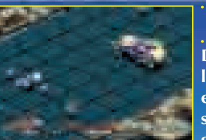
1991

SNK orientiert sich am "Street Fighter 2"-Boom und stellt mit Fatal Fury (in Japan "Garou Densetsu") ihr erstes Neo-Geo-Beat'em-Up (vorher gab's schon "Street Smart") auf die Beine.



1992

Man findet Gefallen am Prügel-Genre und gründet mit Art of Fighting (in Japan "Ryuuko no Ken") eine weitere legendäre Serie. Markenzeichen: riesengroße 2D-Kämpfer-Sprites. Erstmals wird hier die 100 MBit-Schallmauer für Module übertroffen (100-Mega-Shock-Series).

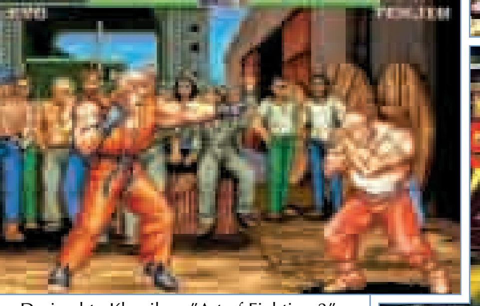


1992

Der kleine Hersteller Sammy entwickelt das seinerzeit sensationelle Polygon-Shoot'em-Up Viewpoint, das an Segas Automaten-Klassiker "Zaxxon" erinnert.







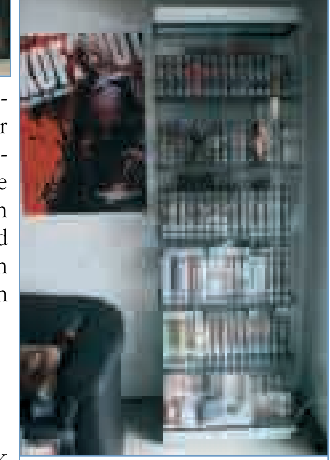
Drei echte Klassiker: "Art of Fighting 2" (oben), "Robo Army" (groß) und "Garou – Mark of the Wolves" (rechts).

Bitmap-Pracht in Perfektion

Für Insider stellte das Ende jedoch keine Überraschung dar. Im Gegensatz zum ewigen Beat'em-Up-Widersacher Capcom gelang SNK zu keinem Zeitpunkt der Sprung auf den lukrativen 3D-Zug (das Hyper Neo Geo 64 war aufgrund seiner schwachen Performance bereits zu der Veröffentlichung eine Totgeburt), zudem baute man sich kein zweites Standbein à la "Resident Evil" auf. SNK blieb stattdessen stur dabei, der eingeschworenen Fangemeinde das zu liefern, was man am besten beherrschte: 2D-Beat'em-Ups in Perfektion. Von 1990 bis heute erschienen auf dem Neo Geo nicht weniger als 43 Vertreter des in den 90er-Jahren ungemein beliebten Zweikampf-Genres – immerhin ca. 30 Prozent aller jemals auf der MVS-Hardware veröffentlichten Titel, darunter lebende Legenden wie "Fatal Fury" (alias "Garou Densetsu", acht Teile), "King of Fighters" (acht Teile, weitere folgen) und "Samurai Shodown" (japanisch "Samurai Spirits", vier Teile). Stichwort MVS: Das Multi-Video-System, der Arcade-Bruder des Neo Geo mit zum Heimsystem identischer Hardware, sorgte aufgrund günstiger Konditionen (auswechselbare Module) und somit großer Verbreitung in den Arcades dieser Welt für steten Softwarenachschub.

Spielerisch zwiespältig, aber 1992 ein Animations-Overkill: "King of the Monsters 2".





US-Heimmodule sind unter Sammlern heißbegehrt und werden oft zu horrenden Preisen gehandelt

Spiele für Luxus-Zocker

Mit der Spielhalle machte SNK auch den Löwenanteil seines Umsatzes, die Heimkonsole war seit ihrer Einführung 1990 als High-End-Gerät nur als Bonus gedacht. Mit Preisen von damals 1.100 Mark für die Konsole

Neo Geo – Spiele aus Gold?

AUF DEM NEO-GEO-HEIMSYSTEM sind im Vergleich zu Massenmarktsystemen eigentlich alle Spiele selten. Mit Ausnahme der Start-Titel und den "King of Fighters"-Episoden wurden von keinem Heimmodul mehr als 10.000 Einheiten hergestellt. Für die Vielzahl der Titel fällt die Zahl noch weitaus geringer aus: "Metal Slug" (US-Version) kommt auf 1.000 Stück, "Mark of the Wolves" (US-Version) auf 800 Stück, "Sengoku 3" (US-Version) gar nur auf 500 Stück. Im allgemeinen gilt, dass bis auf wenige Ausnahmen (vor allem frühe Action-Titel à la "Viewpoint", "Andro Dunos" oder "Ninja Commando") US-Versionen rarer sind als ihre japanischen Gegenstücke. Wie auf jedem System gibt's aber auch auf dem Neo Geo extrem seltene Titel, nur hier mit dem Unterschied, dass diese für Normalsterbliche mittlerweile unbezahlbar geworden sind. Die exquisitesten Exemplare stammen allesamt aus dem Jahr 1996, als PSone/Saturn ihren Siegeszug antraten und das Neo Geo schmerzhafte Umsatzeinbußen hinnehmen musste. Die Kombination Nischentitel mit einer Veröffentlichung außerhalb Japans nur in Europa und nicht in den USA ist zudem verantwortlich für absurde Preisgefilde. Die wenigen hartgesottenen Neo-Geo-Fans, die 1996 bereit waren, angesichts 32-Bit-3D-Pracht noch das sechsfache des Preises für ein klassisches, gezeichnetes Bitmap-Modul auszugeben, entschieden sich damals natürlich für "Samurai Shodown 4", "Art of Fighting 3", "Real Bout Special" oder "King of Fighters '96".



Heimmodule aus dem Jahr 1996 sind besonders schwer zu bekommen



Seltener als ein Sechser im Lotto: "Kizuna Encounter" als Euro-Version.

Die seinerzeit 'verschmähten' Titel "Kizuna Encounter" (alias "Savage Reign 2") und "Ultimate 11" ("Super Sidekicks 4") stellen deswegen heute den heiligen Gral der Neo-Geo-Szene dar. Von "Kizuna" haben z.B. auch nur deswegen so wenige US/Euro-Module überlebt, weil das Gros der nicht verkauften Einheiten nach Japan zurückgeschickt wurde und mit Nippon-Label sowie -Box versehen dort noch einmal in den Verkauf gelangte. Wer es wagt, sein japanisches "Kizuna Encounter" einmal genauer zu untersuchen, wird unter dem japanischen Modul-Sticker vielleicht sogar eines dieser Euro-Labels finden. Vorsichtigen Schätzungen zufolge gibt es von diesem Titel als Euro-Version mittlerweile noch zwischen 20 und 250 Stück, was dessen Preis natürlich exorbitant macht. Aber keine Angst: Die Neo-Geo-Welt ist auch für Normalzocker erschwinglich: Viele Klassiker-Module wie "Samurai Shodown 1" oder "Art of Fighting 2" sind bereits für 50 bis 100 Euro zu haben.

DIE TOP 5 DER WERTVOLLSTEN MODULE MIT UNGEFÄHRER WERTANGABE LAUTET:

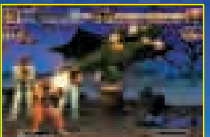
TITEL	WERT IN EURO*
1. Kizuna Encounter (Euro-Version)	4.000 – 6.000+
2. Ultimate 11 (Euro-Version)	2.200 – 2.750+
3. Metal Slug (US-Version)	1.750 – 2.200+
4. Metal Slug (Japan-Version)	1.300 – 1.750+
5. Ninja Master's (US-Version)	900 – 1.000+

*ca. Angabe



1993

SNK und das Neo Geo auf dem Höhepunkt: Mit dem revolutionären Waffen-Beat'em-Up Samurai Shodown (in Japan "Samurai Spirits") übertrumpft man den großen Konkurrenten Capcom erstmals in Sachen Beliebtheit.



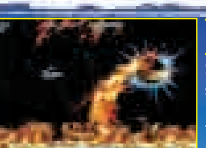
1994

Startschuss für den SNK-Goldesel King of Fighters (hier "KoF '94", damaliger Arbeitstitel "The Survivor"), dessen jährliches Update der Hauptgrund für das Überleben der Hardware ist – bis heute.



1994

Mit dem Neo Geo CD will man den Einstieg in den Massenmarkt ebnen, scheitert jedoch kläglich. Hauptgrund: Das elend langsame Single-Speed-Laufwerk und fehlendes Produkt-Marketing.

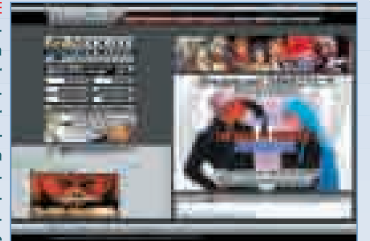


1995

SNKs Ankauf der scheidenden Irem-Programmierer ("R-Type") macht sich bezahlt. Der vielleicht beste und schwerste Horizontal-Scroller wird geboren: Pulstar. Leider schaffen es das Laserspektakel und sein Nachfolger "Blazing Star" als Heimmodul nie bis nach Europa oder in die USA.

Neo Geo bei Microsoft?

NEIN, UM SO KLEINE FISCHE kümmert sich der Xbox-Konzern nicht. Dennoch werden bestimmt einige Gates-Jünger schon mal auf www.playmore.co.jp gelandet sein, die der offiziellen Xbox-Site www.playmore.com doch sehr ähnlich sieht. Grund für das Auftauchen des Neo Geo unter erstere Adresse ist, dass die Playmore Corporation die Rechte an der SNK IP (Intellectual Property) erworben hat und nun die Strippen am Neuaufbau des komplex verzweigten Neo-Geo-Universums zieht. Stützpunkte sind vor allem Brezza Soft (Ex-SNK-Leute), die sich sowohl um Programmierung (u.a. "Crystal of Kings" auf der neuen Crystal-Hardware, einem 2D-Nachfolger des Neo Geo) wie um die Verkäufe (Spielhalle und Heimsystem) in Übersee kümmern; zudem zeichnet Sun Amusement für die Heimversionen von Neo-Geo-Titel in Japan verantwortlich. Es sollen in naher Zukunft weitere Zweigstellen in den USA, Hong Kong und Korea aufgezogen werden. Besonders letzteres ist ratsam, denn das Zentrum der Neo-Geo-Entwicklerszene liegt nicht in Japan, sondern auf der asiatischen Halbinsel: Von hier aus operieren Eolith und MegaKing, die an neuen "King of Fighters"- sowie "Metal Slug"-Episoden arbeiten.



Jetzt auch mit englischsprachiger Sektion – die Website von Playmore.



Oben das brillante Beat'em-Up "Samurai Shodown 4", rechts das Straßengeprügel "Mutant Nation".

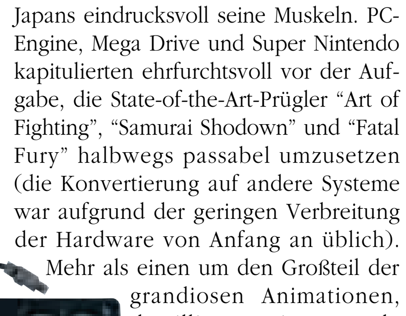
Läutete 1990 die Neo-Geo-Ära ein: "NAM 1975" (oben). "Top Hunter" (rechts) ist eines der wenigen Neo-Geo-Jump'n'Runs.

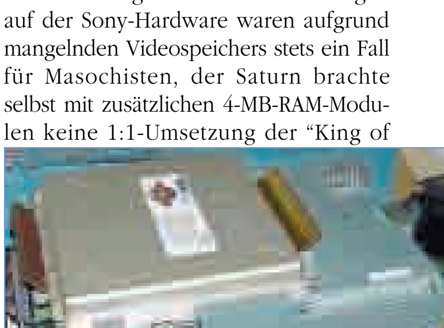


und 400 bis 600 Mark pro Modul war bei aller Anstrengung im Massenmarkt kein Stich zu machen – selbst die Xbox wirkte mit ihrem Startpreis dagegen wie Wühltischware. Die angesprochene Klientel musste schon weit mehr als pure Videospiel-Leidenschaft mitbringen, um Investitionen in dieser Größenordnung zu rechtfertigen. Folgerichtig erreichte der Nischenhersteller innerhalb von zwölf Jahren lediglich eine bescheidene Hardware-Basis von geschätzten 300.000 Einheiten weltweit. Im Vergleich zu Sega, Nintendo und später Sony war das nicht mehr als ein Tropfen im Videospielozean. Doch der Vergleich hinkt – die schwarze 16-Bit-Edelmaschine mit ihrer Gefolgschaft an mächtigen Custom Chips und einem gewaltigen RAM unter der Haube bot schließlich 1:1-Spielhallentechnik und konnte über ihre Konkurrenz seit jeher nur müde lächeln.

Überlegenheit der Hardware

Nie war der Begriff 'Advanced Entertainment System', mit dem das Neo Geo marketing-technisch eingeführt wurde, passender als hier – der Porsche unter den Konsolen zeigte unter der Regie einiger der begabtesten Entwicklerteams Japans eindrucksvoll seine Muskeln. PC-Engine, Mega Drive und Super Nintendo kapitulierten ehrfurchtsvoll vor der Aufgabe, die State-of-the-Art-Prügler "Art of Fighting", "Samurai Shodown" und "Fatal Fury" halbwegs passabel umzusetzen (die Konvertierung auf andere Systeme war aufgrund der geringen Verbreitung der Hardware von Anfang an üblich). Mehr als einen um den Großteil der grandiosen Animationen, detaillierten Hintergründe und kraftvollen Sounds beschnittenen Schatten der Original-Versionen brachte auch Star-Entwickler Takara ("Toshinden") nicht zustande. Die nächste Generation an Gegnern mit Saturn und PSone beäugte den eigenwilligen Nischen-Konkurrenten 1995 ebenfalls argwöhnisch. Ergebnis: SNK-Umsetzungen auf der Sony-Hardware waren aufgrund mangelnden Videospeichers stets ein Fall für Masochisten, der Saturn brachte selbst mit zusätzlichen 4-MB-RAM-Modulen keine 1:1-Umsetzung der "King of





Riesenflop: Der Neo-Geo-Nachfolger Hyper Neo Geo 64 brachte es nicht mal auf zehn Spiele.

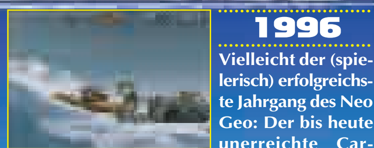


Die Kunst der Konvertierung

NICHT ALLE SPIELE, die für das MVS-Spielhallen-Pendant des Neo Geo erschienen sind, schafften es auch auf die Heimkonsole. Als Hauptgründe waren meist mangelnde Popularität und fehlende Qualität anzusehen. Dies traf aber nicht immer zu, so ist es z.B. unverständlich, warum die hirnrissige Pferderennsimulation "Stakes Winner" in den USA erschien, während Shooter-Perlen wie "Shock Troopers" oder "Strikers 1945+" eine Veröffentlichung aber verwehrt blieb. Nun könnte man als geneigter Fan u.a. zu einem MVS-Converter greifen, der MVS-Module (die lediglich andere Abmessungen als Heimmodule haben, technisch aber identisch sind) auf dem geliebten Heimsystem abspielt. Dieser schlägt jedoch erstens mit 300 US-Dollar zu Buche und zweitens hätte man dann unschöne graue MVS-Module neben seinen edlen Homecarts stehen – für Puristen auch nicht das Wahre. Das Zauberwort zur Lösung dieses Problems heißt Konvertierung. Hierbei wird ein Heimmodul 'geopfert', indem es mit den Chips des zu konvertierenden MVS-Moduls gefüttert wird. Profis designen dazu noch einen Modulaufkleber, ein Artwork-Insert sowie ein Manual und schwupp, entsteht ein inoffizielles Heimmodul, das u.U. nur durch Experten von einem echten unterschieden werden kann. Die schönsten Konvertierungen kommen aus Kanada von www.neogeo-usa.com, allerdings werden dort 430 bis zu 750 US-Dollar (im Fall von "Prehistoric Isle 2", da hier selbst das MVS-Modul selten ist) für diese Auftragsarbeit je Modul veranschlagt – wie fast alles in der Neo-Geo-Welt ein teurer Spaß. Echte Sammler machen um Konvertierungen wie um alles, was nicht in den heiligen Hallen von SNK Osaka produziert wurde, einen weiten Bogen. Die Möglichkeit aber, in Eigenregie seine individuellen Module herstellen zu können, macht auch eine Facette des Neo-Geo-Kultstatus aus.

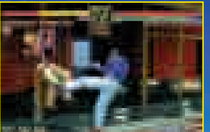


Artwork aus Fan-Hand zum Shooter "Prehistoric Isle 2"



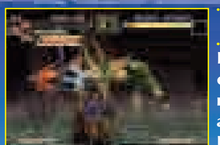
1996

Vielleicht der (spielerisch) erfolgreichste Jahrgang des Neo Geo: Der bis heute unerreichte Cartoon-Kriegs-Shooter **Metal Slug** debütiert und zieht die Fans in Massen in die Spielhallen.



1996

Ein weiterer Höhepunkt: **Art of Fighting 3** kann als einziges 2D-Beat'em-Up mit Motion-Capture-Animationen aufwarten. Leider bleibt dem Titel aufgrund des für 2D ungewöhnlichen Kampfsystems – das ironischerweise an 3D-Fighter angelehnt ist – der Erfolg versagt und beendet damit die Serie.



1996

Lange bevor Namco, Tecmo & Co. mit dem Gedanken an einen Tag-Team-Fighter spielten, setzt SNK diese Idee mit **Kizuna Encounter Super Tag Battle** bereits 1996 um. Ein bis heute einzigartiges, seltenes und extrem teures Beat'em-Up auf dem Neo Geo.

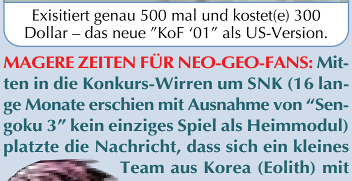


1997

Mit **The Last Blade** zieht SNK nochmals alle Register ihres Könnens: Dieser "Samurai-Showdown"-inspirierte Waffen-Prügler glänzt durch perfekte Spielbarkeit, einem neuen Offensiv-Block-System und die vielleicht schönsten 2D-Kampfschauplätze.



The King of Fighters 2001

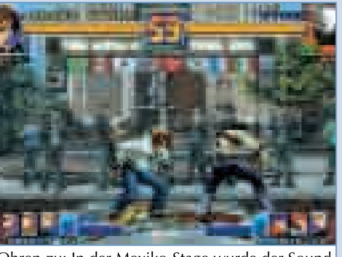


Exisitiert genau 500 mal und kostet(e) 300 Dollar – das neue "KoF '01" als US-Version.

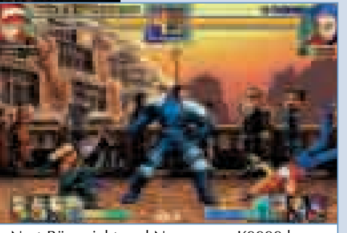
MAGERE ZEITEN FÜR NEO-GEO-FANS: Mitten in die Konkurs-Wirren um SNK (16 lange Monate erschien mit Ausnahme von "Sengoku 3" kein einziges Spiel als Heimmodul) platzte die Nachricht, dass sich ein kleines Team aus Korea (Eolith) mit tatkräftiger Unterstützung von Ex-SNK-Leuten daran machte, eine "King of Fighters"-Fortsetzung aus dem Boden zu stampfen. Zwar grollte die SNK-Fan-Ecke, doch das mittlerweile fertige Produkt kann sich trotz der ungewohnten Präsentation (für die Artworks zeichnet nicht mehr der ehemalige SNK-Guru Shinkiro verantwortlich, der jetzt u.a. an "Dino Crisis 3" arbeitet) mehr als sehen lassen. Sage und schreibe 40 Kämpfer, darunter aber nur vier echte Neuzugänge (der Nest-Klon K9999 und die drei Zuckerschnecken Angel, Foxy und May Lee) aus dem SNK-Universum stellen sich diesmal zum Duell. Völlig überarbeitet wurde dazu das in der '99er-Episode eingeführte 'Striker'-System: Es können statt nur einem nun bis zu drei Charaktere pro Viererteam als Striker gewählt werden, d.h. es kommt nicht mehr nur zu 3-gegen-3-Duellen, sondern alle Variationen sind möglich: 1 vs. 4, 2 vs. 3, 3 vs. 4 etc. Mit je weniger echten Kämpfern Ihr antretet (sprich: mit je mehr Strikern), desto mehr Super-Moves könnt Ihr speichern und desto kürzer wird auch deren Leiste, so dass schneller gesammelt werden kann. Damit sind auch Striker-Combos mit mehreren Strikern für vernichtende Resultate möglich. Der Nachteil ist jedoch, dass jeder Striker-Einsatz nun einen Super-Move-Balken kostet und man sich deren Einsatz reiflich überlegen sollte. **DIE ANIMATIONEN** haben sich nicht wesentlich verbessert und reichen mit Ausnahme der zwei Bosse Zero und Igniz nicht an die Referenzen "Art of Fighting 3" (1996) oder "Garou – Mark of the Wolves" (1999) heran. Das ist aber kein Wunder: "Garou" muss z.B. nur 14 Kämpfer in 688 MBit packen, während "KoF '01" 40 in 705 bzw. 892 MBit (die Schätzungen gehen hier auseinander, ein offizielles Statement gibt es nicht) quetschen. In puncto Szenerien kommt in "KoF '01" wieder echte Turnier-Atmosphäre auf – nach den zuletzt doch recht karg bevölkerten Arenen der letzten Jahre. Alle sieben Schauplätze plus zwei Boss-Areale strotzen nur so vor Details und animierten Zuschauern. In Sachen Sound haben sich Eolith jedoch etwas vergriffen. Fast alle Stücke bestehen aus dumpfem, uninspiriertem Techno-Gehämmer und lassen die subtilen Nuancen der alten SNK-Soundkünstler vermissen. Manchmal ist die Musik sogar völlig deplaziert wie in der Mexiko-Stufe, wo im Hintergrund eine schön animierte Mariachi-Band offenbar im Quickton-Modus spielt, während das Kampfgetümmel im Vordergrund von der Standard-Mucke untermalt wird. Alles in allem ist die siebte "King of Fighters"-Episode ("KoF '98" zählt nicht zur Storyline) jedoch spielerisch erste Güteklasse und nach dem fehlerhaften "KoF '00" und der Striker-Erprobungsphase in "KoF '99" eindeutig das beste seit 1998. Wer sich nicht daran stört, dass die Unfairness-Messlatte bei Neo-Geo-Bossen auf einen neuen Höchstwert gehievt wurde, sollte sich sputen, wenn er noch eines der raren Heimmodule ergattern will. Die US-Version ist auf 500 Einheiten limitiert, die Japan-Variante gibt's etwas öfter.



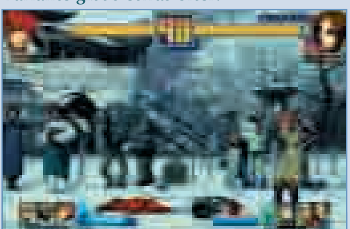
Wer geschickt und mutig ist, kann dem Gegner jetzt mit bis zu drei Striker-Charakteren wie der Newcomerin Foxy zusetzen.



Ohren zu: In der Mexiko-Stage wurde der Sound leider komplett verhunzt.

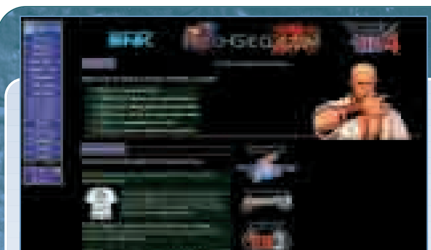


Nest-Bösewicht und Neuzugang K9999 kann seine Arme als Bohrer einsetzen



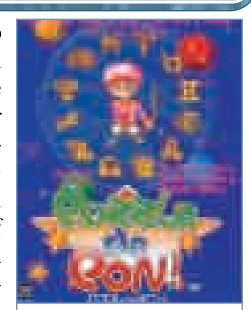
Augenweide: Die Korea-Szenerie wurde mit Animationen nur so voll gestopft.

Fighters"-Recken zustande. Erst 2001 und somit elf Jahre nach dem Debüt des Neo Geo fand sich mit dem Dreamcast ein würdiger Konsolenvertreter, der den SNK-Geniestreich "Mark of the Wolves" bis auf einige Nuancen nahezu perfekt ins Wohnzimmer brachte; auf der PS2 ist derlei bis heute nicht geschehen (es sind jedoch Umsetzungen von "Metal Slug 3" und "KoF 2001" angekündigt).



Der Fall der letzten 2D-Bastion

Vielleicht ergötzte man sich im Hauptquartier in Osaka zu lange an der vermeintlichen Überlegenheit der MVS-Hardware. Mit dem Erscheinen der populären 32-Bit-Systeme im Jahr 1995 war der Grundstein für SNKs langsamen, sich fast unmerklich vollziehenden Niedergang gelegt. Erste Warnzeichen: Die extrem sinkenden Absätze im Heimbereich. Angesichts der 3D-Pracht bei Sega und Sony verpufften 1996 im qualitativ besten Jahr des Neo Geo selbst die größten Titel an der Ladentheke ("Metal Slug", "King of Fighters `96", "Real Bout Fatal Fury", "Samurai Shodown 4", "Kizuna Encounter" etc.) – die Auflagenzahlen gingen stetig zurück, während in der Spielhalle noch alles in bester Ordnung schien. Missmanagement führte zu grotesken Fehlinvestitionen (Hyper Neo Geo 64, Neo Geo CD in drei Versionen sowie Neo Geo Pocket – Flop-Systeme im Dutzend), die nachhaltig an der finanziellen Substanz zehrten. Die Veröffentlichungen tröpfelten nur mehr: Je neun Titel 1997 und 1998, 1999 noch acht 2D-Perlen und 2000 ganze fünf Exemplare – das seit Beginn der Ära mangelnde Engagement der Dritthersteller trat nun augenscheinlich zu Tage. Zudem brach der Spielhallenmarkt mehr und mehr ein. Auch der Ende der 90er-

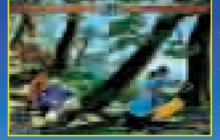


Erschien nur als MVS-Version: Das Puzzlespiel "Puzzle de Pon" (1995)

Die Neo-Geo-Szene

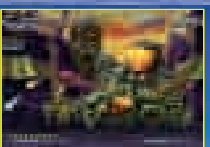
DIE NEO-GEO-HEIMMODUL-SZENE ist inzwischen zu einem reinen Sammlermarkt mutiert, der sich vor allem in den USA, Deutschland, Italien und Frankreich abspielt (Japan natürlich auch, aber das bekommt man z.B. bei Auktionen auf www.yahoo.co.jp nur am Rande mit). Beliebte Treffpunkte dieser "Gesellschaft wie keine andere" (Zitat Shawn McClesky, der einzige Mensch, der jedes Modul in jeder Ausführung besitzt) sind www.neo-geo.com (sehr amüsant mit täglichen Schlammschlachten, zudem Wächter des hochgradig kontroversen Neo Geo Price Guides), www.daddelkingz.de (größtenteils gediegene und kultivierte Diskussionen der deutschen Neo-Geo-Szene) sowie www.hardedge.de (zwar keine puristische Neo-Geo-Seite, dafür sehr tiefschürfende Themen). Auch wenn man selbst kein Neo Geo besitzt, lohnt ein Besuch dieser extrovertierten, illustren Runden immer.

Das Zentrum der internationalen Neo-Geo-Szene: www.neo-geo.com



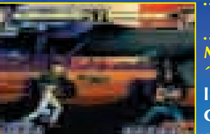
1998

Ein mageres Jahr für das Neo Geo. Die 3D-Konkurrenz wird immer erbitterter – die Zahl der Veröffentlichungen nimmt stetig ab. Highlights sind "Blazing Star" ("Pulstar 2"), "King of Fighters '98" und Last Blade 2.



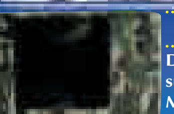
1999

Mit der neuen Giga-Power-Technologie werden die letzten Reserven der Neo-Geo-Hardware mobilisiert. Eindrucksvoller Beweis: Das Remake Metal Slug X läuft trotz mehr Animationen und hohem Sprite-Aufkommen deutlich konstanter als das ruckelanfällige "Metal Slug 2".



1999

Mit King of Fighters '99 erscheint das letzte Neo-Geo-CD-Spiel. Das Modul-System überlebt somit sein als legitimen Nachfolger gedachtes CD-System um Längen.



1999

Der verzweifelte Versuch, den Handheld-Markt mit dem Neo Geo Pocket zu erschließen, scheitert kläglich. Gegen den Game Boy hat SNK keine Chance – selbst mit einer bald danach veröffentlichten Color-Variante. Mehr als eine Handvoll Spiele erscheinen nicht für das System.

Metal Slug 4


Déjà Vu: Veteranen kennen die Feuerspucker-Zombies bereits aus Teil 2.

FÜR DIE ERSTEN BEIDEN Projekte ging SNK-Nachfolger Playmore kein Risiko ein: Mit Sequels zu den Neo-Geo-Hitserien ”King of Fighters” und ”Metal Slug” kann man nichts falsch machen. Eigentlich. Wäre da nicht die speziell beim vorliegenden fünften Teil des abgedrehten Cartoon-Kriegs uninspirierte Herangehensweise des beauftragten koreanischen Entwicklers Mega King. Sämtliche Vorgänger-Episoden wurden in Sachen Gegner und Hintergründe gnadenlos ausgeschlachtet und mit wenig eigenständigen Ideen zu einer Art ‘Best of Metal Slug’ verwoben. Fans der Serie reiben sich z.B. verwundert die Augen, wenn sie das Riesengeschütz des Kanonenboot-Endgegners aus ”Metal Slug X” plötzlich als Teil des brachialen zweiten Bosses wiederfinden, oder der Betonbohrer des Lava-Roboter-Obermotzes aus ”Metal Slug 3” ungeniert zum Anhängsel des Zombie-Level-Endgegners umfunktioniert wurde. Dem Spaßfaktor auf der Jagd nach General Morden und seinen mit allerlei freakigem Kriegsgerät hantierenden Schergen tut dies jedoch keinen Abbruch. Ganz im Gegenteil: Es ist mehr auf dem Bildschirm los als bei allen Vorgängern. Die Zahl der gleichzeitig auf die vier Helden (zwei alte, zwei neue) herabprasselnden Sprites, Projektile und Explosionen wurde mächtig aufgebohrt, was zum einen den Schwierigkeitsgrad, zum anderen die Motivation gewaltig erhöht – und das technisch sauber ohne nennenswerte Ruckelanfälle. Leider hat Mega King bei den Slugs (die titelgebenden Vehikel, mit denen ein Teil des Wegs motorisiert und bis an die Zähne bewaffnet zurückgelegt werden darf) etwas daneben gegriffen. Keines der Gefährte (übrigens ausschließlich altbekannte Kriegsmaschinerie der gegnerischen Armee) kann es mit dem Charme eines Camel Slug, Drill Slug (Riesenbohrer) , Marine Slug (U-Boot) oder Ostrich Slug (Vogel Strauß mit Bordkanone) aufnehmen, die leider allesamt nicht mehr mit von der Partie sind. Fans, denen die Alien- und Fauna&Flora-Thematik aus Teil 2, X und 3 ein wenig sauer aufgestoßen ist, dürfen sich dagegen freuen. ”Metal Slug 4” orientiert sich weitgehend an dem mit vielen sarkastischen Anspielungen versehenen, militaristischen Thema des Erstlingswerks von 1996. Lediglich eine Horde Zombies und Mumien haben es sich in Level 3 gemütlich gemacht.

Ein Kompliment muss man den Entwicklern für den Soundtrack machen: Die martialisch angehauchten Stücke passen hervorragend zum Geschehen. Dafür hapert’s wieder an einem der Erkennungsmerkmale der Serie: Die bildschirmfüllenden Bosse reichen in Sachen Animation und finale Detonation ihren SNK-Vorbildern nicht das Wasser. Vor allem das schwache Fluggerät in Stufe 1 und der Schützenpanzer in der Eiswüste fallen stark ab. Es ist aber bekanntlich noch kein Meister vom Himmel gefallen (auch SNK bzw. Nazca haben sechs Jahre gebraucht, um mit ”Metal Slug” aufwarten zu können) und Mega King sind immerhin mit dem schweren Erbe angetreten, ”Metal Slug 3” zu toppen. Dieses Ziel haben sie klar verfehlt, auch ”Metal Slug X” ist in Sachen Ideenreichtum, Gags und Animation besser. Dennoch: Teil 4 stellt sehr wohl einen würdigen Vertreter der Kult-Serie dar, dem allerdings über weite Strecken ein Mangel an eigenem Engagement anzusehen ist. Ganz so schlimm wie beim Übergang von ”MS 2” zu ”MSX” (aka ”Metal Slug 2 Remix” mit denselben Stages und Bossen) verhält es sich mit ”MS 4” jedoch nicht – es ist ein durchaus eigenständiges Spiel.

Die sündteure US-Heimmodulversion gibt es übrigens nur 300 mal (Sammlerwert garantiert). Weniger gut betuchte SNK-Fans freuen sich über die für Ende des Jahres angekündigte Umsetzung von ”Metal Slug 3” für PS2.



Feuer in der Nacht: Wenn Ihr durch dunkle Parks schleicht, sorgen flammende Feinde für Licht.

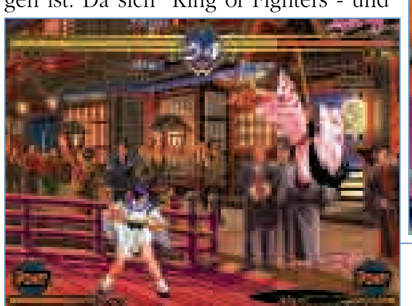

Weiße Pracht: Im dritten Level säubert Ihr eine verschneite Landschaft von Feinden.

Der Start-Screen des Neo Geo: Mit der Giga-Power-Technologie sind auch mehr als 330 MBit Modulspeicher drin.

Jahre in Ansätzen wieder aufflammende 2D-Kult, der die Konsole und ihre Spiele heute zu umkämpften Sammlerstücken mutieren ließ, änderte nichts am schleichenden Tod. Man konnte sich schließlich der Übernahme durch Aruze und der Erniedrigung durch Verunglimpfung glorreicher SNK-Charaktere in billigen Glücksspielen nicht erwehren. Zuvor wurde jedoch mit “Garou – Mark of the Wolves” und “Metal Slug 3” – den vielleicht besten 2D-Action-Kracher überhaupt – das letzte aus der ruhmreichen Neo-Geo-Hardware herausgeholt.

Neue Hoffnung am Horizont?

Anschließend verstreuten sich die Teams in alle Winde – das letzte offiziell von SNK aufgelegte Heimmodul “Sengoku 3” (alias “Sengoku Legends 2001”) wurde bereits von Noise Factory (ehemalige Atlus-Leute) programmiert. Das letzte Spiel mit teilweise ‘echtem’ SNK-Spirit stellt dagegen “King of Fighters 2001” dar, das von den Koreanern Eolith unter Aufsicht von Brezza Soft (Ex-SNK) in Windeseile zusammen gebastelt wurde. Kenner und treue Neo-Geo-Fans merken den Unterschied jedoch sofort, obwohl das Beat‘em-Up an sich gelungen ist. Da sich “King of Fighters”- und “Metal Slug”-Episoden nach wie vor reger Beliebtheit in den Spielhallen Asiens und Südamerikas erfreuen, erkannte die Playmore Corporation das noch immer in der Hardware schlummernde kommerzielle Potenzial und scharte ein Konglomerat an Firmen um sich (siehe Kasten). Die werden auch in näherer Zukunft die treuen Anhänger in den Arcades und zu Hause mit sündteuren Modulen der Größe einer PSone versorgen und diese in nostalgischen Videospielzeiten fernab störender 3D-Einflüsse schwelgen lassen. Es lebe der König! *rk*




Sollten in keiner Sammlung fehlen: Der ”R-Type”-Klon ”Last Resort” (1992) und das exzellente Waffen-Beat’em-Up ”Last Blade” (1997).

Was kommt noch?

ERSTAUNLICHERWEISE sieht die Software-Zukunft des Neo Geo nach dem Abgang von SNK trotz der Präsenz seines Nachfolgers – dem Crystal System – rosiger aus denn je. Am 12. Juni erschien der mit dem schweren Erbe des unübertreffbaren Shooter-Königs ”Metal Slug 3” belastete Teil 4 als Heimmodul (die US-Version ist auf 300 Stück limitiert). Kurz danach ging Ende Juni der inoffizielle ”Double Dragon”-Nachfolger ”Rage of the Dragons” in den Spielhallen an den Start. Danach soll es endlich zu einer Neo-Geo-Version des Kult-Prüglers ”SNK vs. Capcom” kommen. Außerdem wird an einem Sequel der ”Power Instinct”-Reihe von Atlus (letzte Konsolen-Inkarnation war ”Groove on Fight” auf dem Saturn) sowie natürlich an ”King of Fighters 2002” gearbeitet. Wer auf ”Mark of the Wolves 2” oder ”Last Blade 3” gehofft hatte, wird leider enttäuscht. In dieser Richtung ist bisher nichts angekündigt. Und das, obwohl ein SNK-Offizieller hinter vorgehaltener Hand zugab, dass zum Zeitpunkt des Konkurses an ”Mark of the Wolves 2” gewerkelt wurde. Vielleicht entdeckt man ja in naher Zukunft in irgendeiner Schublade eine weit fortgeschrittene oder fast fertige Version – wie sagt man doch so schön, die Hoffnung stirbt zuletzt.


Neue Neo-Geo-Kost in der Spielhalle: Die Prügelei ”Rage of the Dragons”.

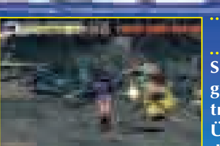
2000

SNK USA schließt seine Pforten, beglückt jedoch zuvor die treuesten Fans mit einem ‘Limited Release’ der Quintessenz aus zehn Jahren Beat‘em-Up-Erfahrung – auch bekannt unter Garou – Mark of the Wolves, der vorerst achten und letzten Episode der ”Fatal Fury”-Reihe.



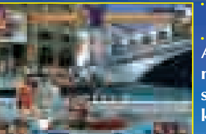
2001

Aufgrund der hohen Nachfrage erfährt Metal Slug 3, der nach Meinung vieler Fans beste Bitmap-Shooter aller Zeiten, als einziges Spiel auf dem System eine Wiederveröffentlichung – sowohl in der Spielhalle als auch als Heimmodul. SNK selbst rettet diese Aktion leider auch nicht mehr.



2001

SNK muss im August auch in Japan trotz vorheriger Übernahme durch den Pachinko-König Aruze Konkurs anmelden. Emulations-Piraterie, hohe Preise und Missmanagement fordern ihren Tribut. Als letztes SNK-Spiel erscheint Sengoku Legends 2001 (”Sengoku 3”), das jedoch bereits von Noise Factory programmiert wird.



2002

Aufbruch in eine neue Ära: Die stärksten SNK-Marken überleben und werden von anderen Firmen weitergeführt: King of Fighters 2001 und ”Metal Slug 4” werden sicher nicht die letzten Neo-Geo-Spiele sein. Das MVS-System hat nun bereits stolze zwölf Jahre auf dem Buckel.



Fan-Post

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 6

Nicht nur die MAN!AC bekommt bizarre E-Mails und Briefe. Ein Blick in den Postkasten der "Project Ego"-Macher.

Als Spieleentwickler zu arbeiten, hat so seine Vorteile.

Natürlich sind da Wein, Weib und die Notfall-Fellatio-Hacker-Momente (wie höchst realistisch im Streifen "Password Swordfish" demonstriert), aber in der letzten Zeit waren wir sehr dankbar für etwas viel Wichtigeres. Videospiele zu schreiben ist womöglich der einzige Weg für hässliche, sozial gestörte menschliche Wesen wie uns, an etwas zu arbeiten, das eine richtige Fangemeinde auf den Plan ruft – möglicherweise mit der Ausnahme, Mitglied von Oasis zu sein. Es ist wirklich unglaublich (und Demut gebietend) zu wissen, dass das Projekt, an dem wir arbeiten, sehnlichst von so vielen verschiedenen Leuten erwartet wird.

Neulich hatten wir einen kleinen PR-Schub und, wie das normalerweise bei solchen Sachen der Fall ist, bekamen einen Schwall an E-Mails und Briefen, für die wir uns immer die Zeit zum Lesen nehmen. Wegen der Menge an Briefen haben wir nicht oft die Möglichkeit zu antworten – eine echte Schande, da die überwiegende Mehrheit sehr ermutigend ist und etliche tolle Vorschläge für das Spiel beinhaltet. Unsere Dankbarkeit geht an jeden, der uns jemals aufmunternde Post geschickt hat.

Egal, hie und da bekommen wir auch Post, die uns ein winzig kleines bisschen beunruhigt.

Eines der Dinge, über die wir in der Vergangenheit gesprochen haben, war, dass "Ego" dem Spieler einen größeren Freiheitsgrad als andere Rollenspiele geben sollte. Du wirst Dein Aussehen wählen können, Du wirst bestimmen können, auf welche Art Du das Spiel spielst, wem Du hilfst, wen Du tötest, mit wem Du flirtest usw.

Die Reaktionen auf diese Ideen waren durch die Bank extrem positiv. Aus irgendwelchen Gründen schienen aber viele Leute dieses Feature direkt auf Sex zu beziehen; hätten wir einen Penny für jeden Brief bekommen, der anfragt, ob man eine 'Beziehung' mit Frauen/Männern/Hunden/Schafen/Hühnern/Käse haben könnte, dann kämen wir auf, nun, beinahe 47 Pence.

Die Idee der 'Freiheit' schien besonders bei einem Typen auf Resonanz zu stoßen, der uns folgende Zeilen als Mail schickte (Grammatik und Name wurden verändert, um den Schuldigen zu schützen):

Liebe Big Blue Box, tausend Dank für Project Ego, ich glaube, Ihr seid dabei, ein fantastisches Spiel zu erschaffen. Ich habe über die Freiheit nachgedacht, die man in dem Spiel hat, und darüber, dass es einem vielleicht möglich sein sollte, Tiere zu töten und ihnen ihr Fell abzuziehen. Wäre es nicht auch cool, in ein Dorf schleichen zu können, ein Kind zu töten, es zu häuten und dann seine Haut zu tragen? Ein Umhang aus Kinderhaut über den Schultern würde jedem in der Welt zeigen, was für ein übler Typ ich bin.

Euer Klein Johnny, 12

Wir waren kein bisschen verwirrt von diesem Brief, nein, überhaupt nicht... Beunruhigender war da vielleicht eine beinahe unverständliche, handgeschriebene religiöse Schmähschrift, die wir mit der Post erhielten. Sie zieht sich ein bisschen in die Länge, zeigt aber einige sehr nützliche Punkte auf, z.B. das bedrohliche "Ihr Ausgeburten von Schlangen, wie könnt Ihr, die Ihr schlecht seid, gute Dinge sagen", das verwirrende "Wenn Dein Nachbar vier Ölquellen hat, dann heichte nicht für acht Ölquellen" und das offensichtliche "Der dicke Schmutz auf dem Dachboden war schon da, als die Taschenlampe ihn beleuchtete. Die Bibel ist unsere Taschenlampe". Echt erleuchtendes Zeug – wir haben uns immer gefragt, was wir mit den überzähligen Ölquellen machen sollen.

Natürlich werden die meisten Leser denken, wir erfinden das alles. Ganz offen gesagt sind wir nichtsdestotrotz ziemlich stolz, Fans wie diese zu haben. Wenn wir unser Spiel nur halb so originell und einzigartig hinbringen, wie einige der Leute sind, die darauf warten, dann werden wir einen Hit in unseren Händen haben...



Selbstironie scheint ein Lebenskonzept der Carter-Brüder zu sein – welcher Entwickler würde es sonst wagen, ein derart dämliches Bild von sich zur Veröffentlichung freizugeben.



Unterzogen wir in der letzten MAN!AC die Hardware von PS2, Xbox und Gamecube einer genauen Prüfung, ist diesmal die Software dran – mit welcher Next-Gen-Konsole holt Ihr Euch den optimalen Spielspaß ins Haus?

Unser großer Technikvergleich vorigen Monat machte es deutlich: Mit ihren aktuellen Systemen haben Sony, Microsoft und Nintendo hochpotente 128-Bit-Konsolen auf den Markt gebracht, die trotz aller Hardwareunterschiede von ihrer bislang demonstrierten Leistungsfähigkeit erstaunlich nah beieinander liegen – zumindest, wenn man aktuelle Top-Titel betrachtet. Ob sich diese audiovisuelle Balance in den nächsten Jahren allerdings noch ähnlich ausgewogen zeigt, scheint unwahrscheinlich. Der Playstation-Nachfolger ist mittlerweile immerhin 30 Monate auf dem (japanischen) Markt, die Entwickler hatten entsprechend länger Zeit, die Stärken und Schwächen der PS2 auszuloten. Grafikmonster wie "Final Fantasy 10" oder "Medal of Honor: Frontline" wären in gar nicht allzu ferner Vergangenheit auf dem Sony-System noch undenkbar gewesen. Gamecube und Xbox werden ihre bislang noch größtenteils theoretische technische Überlegenheit über kurz oder lang sicher auszuspielen wissen.

Spaß muss sein

Aber das Spaßpotenzial einer Konsole bemisst sich eben nur sekundär aus deren Leistungsdaten. Entscheidend für die Kaufentscheidung dürften auch in Zeiten von DVD und exorbitanter Rechenleistung nach wie vor die Spiele selbst sein. Und da kommt es meist auf wesentlich greifbarere Faktoren an: Welches System bietet mir dir größte Auswahl? Welche liebgewonnenen Helden kann ich nur auf bestimmten Konsolen ins Abenteuer führen und – nicht zuletzt – kann ich hoffen, dass meine teuer erworbene Hightech-Kiste auch künftig noch mit genügend Software gefüttert wird oder investiere ich in eine vorgezeichnete Pleite? Das sind die eigentlich relevanten Fragen, die sich potenzielle Konsolenbesitzer vor dem Kauf stellen sollten. Auf den folgenden Seiten wollen wir den Unentschlossenen unter Euch einige Antworten geben und die wesentlichsten Vor- und Nachteile der Konkurrenten in puncto Spiele aufzuzeigen. Bei der Frage nach der Zukunftssicherheit kann man vom heutigen Standpunkt aus allerdings noch keinen Gewinner feststellen: Sowohl für Sony als auch Nintendo und Microsoft sprechen etliche Argumente, die ein Verbleiben im Markt wahr-

Spielspaß aus Übersee

WER SPIELE AUS DEN USA ODER JAPAN ZOCKEN WILL, hat bei den Next-Generation-Konsolen keinen leichten Stand: Bekanntlich dürfen deutsche Händler seit einigen Jahren keine Importe mehr gewerblich vertreiben, weshalb PS2-, Gamecube- und Xbox-Titel aus Übersee hierzulande nur unter erschwerten Umständen erhältlich sind. Wer das Glück hat, trotzdem einen mutigen Laden im Untergrund zu finden, der auch heute noch Übersee-Titel anbietet, muss deshalb in der Regel reichlich Euros löhnen. Alternativ besorgen sich Hardcore-Fans ihren Software-Nachschub im europäischen Ausland oder bei Importspezialisten in den USA oder Japan bzw. Hong-Kong – je nach Bezugsquelle sorgen hierbei allerdings hohe Versand- und Zollkosten für zusätzliche Belastungen im Geldbeutel sowie für nervenaufreibende Wartezeiten. Auch die Abspielmöglichkeit für Spiele aus anderen Kontinenten sind bei der aktuellen Konsolen-Generation eingeschränkt: Zwar existieren inzwischen sowohl für Xbox als auch PS2 Chip-Umbauten wie zu PSone-Zeiten, diese sind allerdings zum einen meist reichlich teuer und werden zum anderen von Sony und Microsoft juristisch verfolgt – wer ganz sicher gehen will, dass seine Importe funktionieren, braucht deshalb praktisch ein passendes Grundgerät. Gamecube-Besitzer dagegen müssen scheinbar auf keine Hardware-Lösung warten: Für August ist vom renommierten Schummelmodul-Experten Datel eine Mini-CD angekündigt, mit deren Hilfe sämtliche Würfelspiele auch auf PAL-Konsolen laufen sollen – ob die optimistische Versprechung tatsächlich eingehalten wird, sagen wir Euch, sobald wir ein Musterexemplar in Händen halten.



scheinlich machen. Um müßige Spekulationen außen vor zu lassen und Euch einen ehrlichen und vor allem sinnvollen Ausblick geben zu können, beschränkt sich unser Spiele-Ausblick auf den Zeitraum bis Ende diesen Jahres.

Alle für alle

Dass auch die Software-Industrie noch keinen klaren Sieger im Systemdreikampf gefunden hat, macht ein Blick auf die Veröffentlichungslisten der wichtigsten Third-Party-Hersteller deutlich. Die meisten großen Zulieferer wie Electronic Arts oder Acclaim entwickeln ihre Spiele von vornherein für sämtliche Konsolen, einige wenige (etwa Sega und Capcom) teilen ihre millionenschweren Lizenzen unter PS2, Xbox und Gamecube auf. Ein eindeutiges Dritthersteller-Darling zu prognostizieren, ist bei der derzeitigen Gleichbehandlung entsprechend schwer. Daher haben wir uns bei der Beurteilung auf möglichst handfeste Kriterien geeinigt: Welche Highlights gibt es nur auf einer bestimmten Konsole? Wie vielfältig und hochwertig ist das momentane Software-Angebot und worauf darf man sich in absehbarer Zeit noch freuen? Näheres zu den einzelnen Bewertungsfaktoren findet Ihr im ”So werten wir”-Kasten auf dieser Seite, die übersichtliche Vergleichstabelle auf Seite 45. *cg*

Die wichtigsten Dritthersteller und ihr Next-Gen-Engagement

Hersteller	PS2	Xbox	Gamecube
ACCLAIM	volle	volle	volle
ACTIVISION	volle	volle	volle
CAPCOM	mäßige	mäßige	mäßige
EIDOS	volle	mäßige	keine
ELECTRONIC ARTS	volle	volle	volle
INFOGRAMES	volle	volle	volle
KONAMI	volle	mäßige	mäßige
NAMCO	mäßige	mäßige	mäßige
SEGA	mäßige	mäßige	mäßige
SQUARE	volle	keine	mäßige
THQ	volle	volle	volle
UBI SOFT	volle	volle	volle
VIVENDI	volle	volle	mäßige

volle Unterstützung – mäßige Unterstützung – keine Unterstützung

So werten wir

Maximal 100 Punkte vergeben wir insgesamt auf die Großfaktoren Hardware und Software pro Konsole. Konnten PS2, Xbox und Gamecube im Technikvergleich der letzten Ausgabe bis zu 65 Zähler für sich verbuchen, bleiben somit für den Vergleich der Spielesituation theoretisch noch bis zu 35 Punkte übrig. Diese werden wiederum wie folgt in fünf Leistungskategorien verteilt:

EXKLUSIV- UND EIGENENTWICKLUNGEN (max. 5 Punkte): Welche Abenteuer könnt Ihr nur auf der PS2 erleben, wer ballert lediglich auf Xbox und welcher Held bleibt dem Gamecube treu? Sprich: Welche exklusiven Kaufgründe gibt es für welches System.

ERHÄLTLICHE SPIELE (ANZAHL) (max. 5 Punkte): Ihr habt Euch eine neue Konsole zugelegt, alles durchgezockt und wartet sehnsüchtig auf Nachschub? Für Vielspieler ist die Anzahl der erhältlichen Titel ein wesentliches Kriterium.

ERHÄLTLICHE SPIELE (QUALITÄT) (max. 10 Punkte): Wichtiger als die reine Spielezahl ist sicherlich deren Qualität. Was nutzt schließlich eine üppige Softwarebibliothek, wenn fast ausnahmslos Gurken zur Auswahl stehen? Ein Aspekt, den wir für so wichtig halten, dass die theoretisch zu erzielenden fünf Punkte im Endergebnis mit dem Faktor 2 multipliziert werden.

SOFTWARE-PERSPEKTIVE (BIS ENDE 2002) (max. 10 Punkte): Was nutzt die beste Konsole, wenn in absehbarer Zeit der Spielestrom versiegt? Um das Ergebnis möglichst nützlich und greifbar zu machen, lassen wir allerdings vollmundige Ankündigungen für anno dazumal außen vor und konzentrieren uns auf die bestätigte Software bis Ende diesen Jahres (Ergebnis mal 2).

GENRE-VIELFALT (max. 5 Punkte): Im Prinzip ist die Spielevielfalt ein äußerst wichtiger Faktor. Allerdings herrschen bei der Kaufentscheidung des Einzelnen logischerweise persönliche Vorlieben vor. Was nützt dem fanatischen RPGler schließlich eine reichhaltige Sportpalette und umgekehrt? Folglich muss bei diesem Aspekt eigentlich jeder für sich selbst entscheiden, wir bewerten nur die generelle Auswahl.

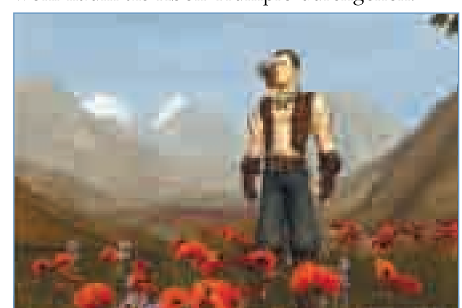
Exklusiv- und Eigenentwicklungen

Anders als zu Dreamcast- und N64-Zeiten darf sich die aktuelle Konsolenkonkurrenz über beinahe gleichmäßiges Engagement aller namhafter Dritthersteller freuen. Vor allem vom kreativen Gehalt her fragwürdige, aber für den kommerziellen Erfolg einer Konsole ungemein wichtige Sport-Updates (wie EAs Traditionslizenzen von "FIFA" bis "NHL") lassen sich nun auf allen Systemen blicken. Die Frage nach exklusiven Marken und Spielen ist für die individuelle Kaufentscheidung entsprechend wichtiger denn je.

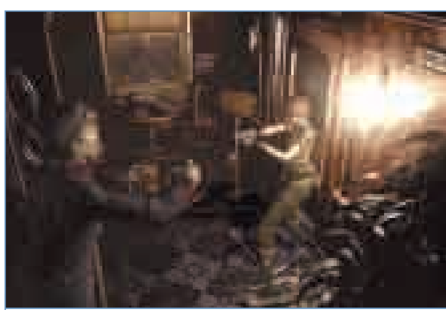

Nur für PS2: Neben der "GTA"-Reihe hat sich Sony die Rechte an der "Tomb Raider"-Saga gesichert.

Ähnlich Nintendo hat auch Sony gegenüber Microsoft einen klaren Vorteil: Erfahrung im Videospielbusiness. Durch die beeindruckende Erfolgsgeschichte der Playstation seit Mitte der 90er hat sich der asiatische Elektronikgigant nicht nur bei Fans einen guten Namen gemacht, sondern auch für unabhängige Software-Entwickler eine lukrative Plattform geschaffen. Die Folge: Viele zugkräftige Lizenzen wie DMAs "Grand Theft Auto"-Serie werdet Ihr auch in Zukunft auf keinem anderen System zocken können, weitere gewichtige Marken ("Metal Gear Solid", "Final Fantasy") verbleiben momentan zumindest für einen gewissen Zeitraum PS2-exklusiv. Aber Sony verlässt sich nicht nur auf die Kreativität Fremder, im Laufe der Jahre züchteten sich die Japaner auch eine Reihe eigener fähiger Entwicklerteams heran, deren digitaler Output sich entsprechend auf die PS2 beschränkt – die potenziellen Highlights "Primal" und "The Getaway" der englischen Sony-Studios oder Polyphonys "Gran Turismo"-Serie seien hier als hochkarätige Vertreter genannt. Unter dem Strich bietet die PS2-Bibliothek zurzeit eine reichhaltige Palette exklusiver Ausnahmetitel, und auch künftig erwartet Euch jede Menge individueller Spielspaß.

Auch Microsoft bemüht sich, ihr Konsolen-Debüt mit dem Aushängeschild der Exklusivität besonders attraktiv zu machen. Dabei setzt der Bill-Gates-Konzern einerseits auf eine stattliche Anzahl exklusiver Deals mit Software-Giganten wie Sega ("Panzer Dragoon Orta", "Crazy Taxi 3") oder Capcom ("Dino Crisis 3"), arbeitet gleichzeitig aber auch an einer Profilierung als First-Party-Hersteller: Unter dem Firmendach 'Microsoft Game Studios' werkeln z.B. Bungie ("Halo") oder Chris Roberts' Team Digital Anvil ("Brute Force) an Xbox-Titeln. Für die Zukunft hat der finanzstarke Gigant somit einige heiße Eisen im Feuer. Die aktuelle Spielesituastion sieht allerdings weitaus trüber aus: Nach einer Handvoll exklusiver Starthighlights wie "Project Gotham Racing" und "Dead or Alive 3" warten Xbox-Besitzer zurzeit vergebens auf die nächsten Überhämmer nur für 'ihre' Konsole. Rein quantitativ betrachtet stehen für das Ami-System im Verhältnis zur gesamten Softwaremenge zwar ähnlich viele exklusive Titel wie für den Gamecube zur Auswahl, das qualitative Niveau dieser 'Ausnahme'-Produktionen kann mit BigNs Aufgebot aber nicht mithalten. Gurken wie "New Legends" oder "Fuzion Frenzy" dürften wohl kaum als Xbox-Trümpfe durchgehen.


Großer Hoffnungstitel für die Xbox: das in Kooperation mit Peter Molyneux entwickelte "Project Ego".

Seit NES-Zeiten steht der Name Nintendo für exklusiven Spielspaß in Reinkultur, und daran dürfte sich in absehbarer Zeit nichts ändern. Im Laufe seiner langjährigen Geschichte brachte das japanische Familienunternehmen nicht nur die Creme de la Creme der Entwicklerschaft (allen voran natürlich Designer-Legende Shigeru Miyamoto) in Form zahlreicher In-House-Teams hervor, auch etiche populäre (und millionenschwere) Spielehelden wie Mario oder Link bestreiten ihre Abenteuer seit jeher nur auf BigN-Konsolen. Zudem hat Nintendo mit Rare ("Star Fox Adventures") oder Silicon Knights ("Eternal Darkness") auch einige der fähigsten westlichen Software-Zulieferer unter Vertrag; gewichtige Third-Party-Lizenzen wie Capcoms "Resident Evil"-Reihe seien ebenfalls genannt. Rein quantitativ beschränkt sich der Ausstoß von Nintendo selbst zwar auf eine gute Handvoll Titel pro Jahr, deren Qualität – sowohl in inhaltlicher wie auch technischer Hinsicht – war aber bereits in der Vergangenheit richtungweisend für die versammelte Konkurrenz. Der Gamecube macht da sowohl momentan, als auch künftig keine Ausnahme.


Exklusiver Cube-Nervenkitzel: Die umsatzträchtige "Resident Evil"-Serie (Bild: "Zero").

Exklusiv- und Eigenentwicklungen (ERHÄLTLICHE PAL-SPIELE)

DAS KUCHENDIAGRAMM umfasst sämtliche in der MAN!AC bewerteten PAL-Titel seit dem Deutschlandstart des jeweiligen Systems. Aus organisatorischen Gründen werden in der Statistik nur Spiele berücksichtigt, die sich unserem Test bis inklusive der Ausgabe 8/2002 stellten.

	PS2*	XBOX**	GAMECUBE***
Exklusiv/Eigenentwicklungen	154	20	9
Hybridentwicklungen	118	34	21

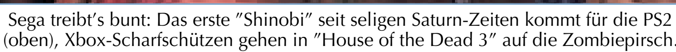
* = Tests seit MAN!AC 12/2000 ** = Tests seit MAN!AC 4/2002 *** = Tests seit MAN!AC 6/2002

Fazit: Exklusiv- und Eigenentwicklungen

MIT EINEM DEUTLICHEN VORSPRUNG sichert sich der Gamecube den ersten Platz vor der PS2. Zugkräftige Helden, innovative und inhaltlich ausgereifte Konzepte – in seiner langjährigen Firmengeschichte hat es Nintendo schlicht und einfach gelernt, richtig gute Spiele zu entwickeln. In puncto Quantität kann Sony BigN zwar übertrumpfen, qualitativ dürften die exklusiven Werke des Mario-Konzerns der Konkurrenz aber auch in Zukunft wohl noch eine Nasenlänge voraus sein. Die Xbox muss erst noch beweisen, dass sie als System genügend exklusives Spaßpotenzial bietet: Eine Handvoll Highlights und einige vielversprechende Ankündigungen reichen einfach (noch) nicht aus, um Microsoft den Ruf als hochkarätigen Spielspaßlieferanten einzubringen.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★★	★★★★★




Sega treibt's bunt: Das erste "Shinobi" seit seligen Saturn-Zeiten kommt für die PS2 (oben), Xbox-Scharfschützen gehen in "House of the Dead 3" auf die Zombiepirsch.



Software-Vielfalt

Action

Im Action-Segment spielt Sonys 128-Bitter seinen Zeitvorteil vor allem im Bereich krachiger Ego-Shooter (z.B. "Medal of Honor Frontline", "Red Faction", "Half-Life (dt.)") voll aus. Für Lightgun-Fans stellt die PS2 momentan sogar die einzige virtuelle Schießbude dar (u.a. "Time Crisis 2", "Vampire Night", "Endgame", "Dino Stalker") – Lichtpistolen sind für Xbox und Cube bislang nur angekündigt. Ungewöhnliche Nippon-Konzepte à la Segas Lock-On-Geballer "Rez" oder die abgedrehte Blutsaugerei "Mr. Moskeeto" finden hingegen genauso selten ihren Weg in hiesige Gefilde wie traditionelle Shoot'em-Ups ("Gradius 3&4", "Silpheed") – was bei der System-Konkurrenz aber nicht besser aussieht.

Mit "Halo" befindet sich im Software-Katalog für Microsofts Konsolenschwergewicht zwar exklusiv einer der besten Ego-Shooter überhaupt, ansonsten sieht's im Action-Bereich noch verhältnismäßig düster aus: Der launige "Gauntlet"-Verschnitt "Hunter: The Reckoning" macht vornehmlich in geselliger Runde Spaß, Segas brillantes Rollerblade-Spektakel "Jet Set Radio Future" fiel beim Massenpublikum leider durch und das hakelige SciFi-Inferno "Gun Valkyrie" konnte die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen. Bis Ende des Jahres ist dafür eine stattliche Zahl an Action-Spektakeln jeglicher Coleur angekündigt.

Als zuletzt erschienene Konsole nimmt Nintendos Würfel den dritten Platz im Action-Vergleich ein. Abgesehen vom furiosen "Star Wars Rogue Leader" haben Cube-Besitzer momentan nur die Wahl aus einer Handvoll oller Kamellen, die auch auf den anderen Systemen zu finden sind ("Agent im Kreuzfeuer", "Crazy Taxi", "Spider-Man"). In näherer Zukunft sieht's da kaum rosiger aus: Die meisten potenziellen Highlights wie "Turok Evolution" oder "XIII" könnt Ihr auch auf PS2 und Xbox zocken.


Der vielversprechende Ego-Nachfolger des PS2-exklusiven "Time Splitters" erscheint für alle Systeme

TOP 5 Action

Titel	Hersteller	Wertung
Medal of Honor: Frontline	ELECTRONIC ARTS	89%
GTA 3	ROCKSTAR NORTH	88%
Halo	BUNGIE	88%
Devil May Cry	CAPCOM	85%
Star Wars Rogue Leader	FACTOR 5	85%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2	Xbox	Gamecube
57	12	3

KOMMENDE HIGHLIGHTS

GTA Vice City, Devil May Cry 2, Gun Grave, Socom	Deus Ex 2, House of the Dead 3, Panzer Dragoon Orta	Metroid Prime, Die Hard Vendetta, 007 Nightfire

Action-Adventure

Ob Fantasy-Abenteuer ("Dark Cloud"), geruhsamer Tüftelspaß ("Ico"), schauriger Survival-Horror ("Silent Hill 2", "Extermination") oder Endzeit-Thriller ("Metal Gear Solid 2", "Headhunter") – die PS2 hat für jeden Genre-Freund ein paar lockende Titel in petto. Qualitativ kann die derzeitige Auswahl zwar nicht ganz mit den (zu erwartenden) Gamecube-Überfliegern mithalten, dafür überzeugt die thematische Vielfalt. Mit "Kingdom Hearts" und "Primal" stehen die nächsten Sony-exklusiven Leckerbissen zudem schon in den Startlöchern.

Welchen Stellenwert Action-Adventures bei den Endkonsumenten haben, zeigen schon unsere regelmäßigen Leserumfragen – dort zählt die Sparte stets zu den mit Abstand beliebtesten Genres. Umso trauriger, dass Xboxler in dieser Disziplin momentan ziemlich in die Röhre schauen: Nur wenige empfehlenswerte Vertreter wie Eidos' Saugersaga "Legacy of Kain: Blood Omen 2" und "Munch's Oddyssee" von Oddworld buhlen um die Gunst der Kunden. Ein paar aufgebohrte Umsetzungen wie "Metal Gear Solid Substance" oder "Silent Hill 2" machen die Xbox-Investition für Genre-Liebhaber auch in nächster Zeit nicht lohnenswerter. Einziger echter Hoffnungsschimmer: Namcos brutales "Dead to Rights".

Zwar sieht die momentane Action-Adventure-Situation (vom spaßigen "Luigi's Mansion" einmal abgesehen) für die Nintendo-Konsole nicht gerade blumig aus, dafür erwartet Euch im zweiten Halbjahr eine Reihe fast sicherer Hits: "Eternal Darkness" (Import-Test auf Seite 52) verschafft Euch im Herbst gemeinsam mit dem prächtigen "Resident Evil"-Remake schlaflose Nächte, kurz darauf folgt mit "Starfox Adventures" der nächste Hammer. Auf Links nächsten "Legend of Zelda"-Einsatz müsst Ihr hingegen bis zum Frühjahr 2003 warten.

TOP 5 Action-Adventure

Titel	Hersteller	Wertung
Metal Gear Solid 2	KONAMI	87%
Res. Evil Code: Veronica X	CAPCOM	87%
Luigi´s Mansion	NINTENDO	87%
Alone in the Dark 4	INFOGRAMES	87%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	EIDOS	86%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2	Xbox	Gamecube
25	8	2

KOMMENDE HIGHLIGHTS

Kingdom Hearts, Onimusha 2, Primal	Metal Gear Solid Substance, Silent Hill 2, Dead to Rights	Starfox Adventures, Eternal Darkness, Resident Evil


Blutige Tradition: "Mortal Kombat Deadly Alliance" kommt für alle drei Systeme. Ob auch zu uns, ist unklar.

Beat`em-Up

Die große Ära der Prügelspiele scheint langsam aber sicher auszuklingen: Schaffen es traditionelle 2D-Raufereien nur noch selten in westliche Gefilde, haben im 'räumlichen' Polygon-Sektor zumindest die großen Serien überlebt: Auf der PS2 besetzt Yu Suzukis vielgepriesene "Virtua Fighter"-Serie mit der aktuellen vierten Episode den Genre-Thron, doch der Herausforderer "Tekken 4" steht bereits in den PAL-Startlöchern. Aktuelle lohnenswerte Sony-Prügler: "Dead or Alive 2", das Fantasy-Gemetzel "Barbarian" und "Tekken Tournament".

Können sich schon PS2-Besitzer nicht gerade über einen Beat'em-Up-Overkill beklagen, sieht die Situation im Microsoft-Lager noch viel düsterer aus: Lediglich das optisch überragende "Dead or Alive 3" von Tecmo lädt zu einer amtlichen Runde Dresche ein. Von den Multi-System-Keilereien "Soul Calibur 2" und "MK Deadly Alliance" einmal abgesehen, dürfte die Xbox wohl auch in Zukunft nicht unbedingt zum Pflichtkauf für Digi-Klopper werden.

Ein ordentliches Arena-Gerangel ("Bloody Roar Extreme") und eine kunterbunte Party-Prügelei ("Super Smash Bros. Melee") – damit erschöpft sich das derzeitige Angebot an lohnenswerten Cube-Keilereien. Wie schon zu N64-Zeiten scheinen sich Beat-em-Up-Anhänger erneut die Anschaffung einer Nintendo-Konsole sparen zu können, zumindest wenn sie nach Exklusiv-Raufereien suchen.

TOP 5 Beat`em-Up

Titel	Hersteller	Wertung
Virtua Fighter 4	SEGA	91%
Dead or Alive 3	TECMO	89%
Tekken Tag Tournament	NAMCO	86%
WWF Smackdown	THQ	85%
Super Smash Bros. Melee	NINTENDO	84%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2	Xbox	Gamecube
14	2	3

KOMMENDE HIGHLIGHTS

PS2	Xbox	Gamecube
Tekken 4, MK Deadly Alliance, Soul Calibur 2	Tao Feng: Fist of the Lotus, MK Special Forces, Soul Calibur 2	Capcom vs. SNK 2 EO, MK Deadly Alliance, Soul Calibur 2



Mehr Kurse, mehr Party-Spiele: Das launige "Super Monkey Ball 2" bleibt Cube-Fans vorbehalten.

Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Seit längerem schon führen klassische Knobelkonzepte in der Konsolenwelt ein Nischendasein. Abgesehen von zeitlosen Klassikern wie "Tetris" oder Taitos "Bust-a-Move"-Endlos-Updates sind neue Konzepte eher selten. Lediglich die Musikspielwut der Japaner treibt stets neue Knospen, die immer öfter auch hierzulande ausschlagen: Von "Space Channel 5" über "Mad Maestro" bis "Gitaroo Man" erfreuen einige skurille Perlen fernöstlicher Spaßkultur auch hiesige PS2ler. Eine Handvoll vielversprechender Neuentwicklungen wie die Minispiel-Sammlung "Pac Man Fever" oder die Knobelei "Eggomania" finden sich zudem auf den PS2-Veröffentlichungslisten bis Ende des Jahres.

Eine weitere Disziplin, in der sich die Xbox PS2 und Gamecube geschlagen geben muss: Mit der drögen Partyspielsammlung "Fusion Frenzy" ist seit dem Konsolenstart gerade mal ein Genre-Vertreter erschienen, in naher Zukunft folgen mit Blitz Games' Nachfolger des obigen Langweilers, "Whacked", und "Shrek Superparty" von TDK zwei mehr oder weniger vielversprechende Titel, die in die gleiche Kerbe schlagen. Knobelfans freuen sich zumindest auf die obligatorische "Tetris Worlds"-Konvertierung.

Rein quantitiv ist zwar auch der Cube momentan nicht gerade auf Rosen gebettet, dafür kann der quadratische Würfel mit "Super Monkey Ball" einen gleichermaßen originellen wie spaßigen Geschicklichkeitstest exklusiv für sich verbuchen. In naher Zukunft kommen vor allem Anhänger so genannter Partyspiele auf ihre Kosten: Mit "Mario Party 4", "Pac Man Fever" und "Monsters Inc." finden sich mehrere Ableger im Programm, dazu gesellen sich mit der hauseigenen Kugelei "Roll-O-Rama", Hudsons TNT-Evergreen "Bomberman Generations" sowie "Zoocube" von Acclaim einige weitere Cube-exklusive Hoffnungsträger.

TOP 5 Denken & Geschicklichkeit

Titel	Hersteller	Wertung
Super Bust-a-Move	ACCLAIM	85%
Space Channel 5	SEGA	82%
Super Monkey Ball	SEGA	79%
Aqua Aqua	SCI	75%
Kuri Kuri Mix	EMPIRE	73%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2	Xbox	Gamecube
18	1	1

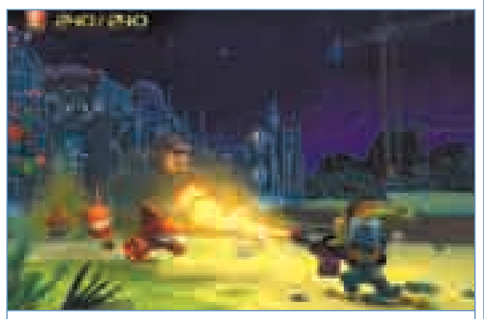
KOMMENDE HIGHLIGHTS

PS2	Xbox	Gamecube
Eggomania, Tetris Worlds, Super Bust-a-Move 2	Whacked, Tetris Worlds	Bomberman Generations, Mario Party 4, Zoocube

Hit-Verhältnis

DIE KUCHENDIAGRAMME stellen die Verhältnisse der insgesamt getesteten PAL-Titel zu vergebenen "It's a MAN!AC!"-Prädikaten (ab 85% Spielspaß) je System dar. Dabei entfällt sowohl bei PS2 wie Xbox auf fünf beurteilte Spiele etwa eine Auszeichnung, der Gamecube kann zurzeit mit einem Verhältnis von 3:1 protzen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass der Beurteilungszeitraum im Falle der BigN-Konsole lediglich drei Ausgaben umfasst und die hochkarätigen Starttitel entsprechend einen wesentlichen Hit-Anteil haben – wie bei den Konkurenten rechnen wir mit einer Negativ-Entwicklung innerhalb der nächsten Monate.

	PS2	XBOX	GAMECUBE
Hits	48	11	9
getestete Spiele	272	54	30



Action-betontes Jump'n'Run für PS2: In "Ratchet & Clank" warten satte 35 Waffen auf ihren Einsatz.



Nach fünf Jahren des Wartens steht der "Super Mario 64"-Nachfolger endlich in den (japanischen) Läden

Jump´n´Runs

Lange hat es gedauert, bis Sonys 128-Bitter mit "Jak & Daxter" ein erstes brillantes Hüpfepos spendiert bekam. Seitdem ist die Palette zwar um einige Hits wie das Ritterspektakel "Maximo" oder "Crash Bandicoot 4" bereichert worden, abgesehen von soliden Genre-Standards ("Donald Duck Quack Attack", "Tarzan Freeride") sind Jump'n'Runs aber noch nicht unbedingt die Königsdisziplin der PS2 – zumindest im Vergleich zur 'goldenen' 32-Bit bzw. 64-Bit-Genre-Ära. Ein Umstand, der sich bald ändern wird: So kehrt nicht nur Mini-Drache "Spyro" exklusiv auf die Sony-Kiste zurück, mit "Ratchet & Clank" sowie "Sly Racoon" präsentierten sich gleich zwei äußerst vielversprechende Eigenproduktionen auf der diesjährigen E3. Keine Frage: Für Hüpfspielfans stellt der Marktführer eine lohnenswerte Investition dar.

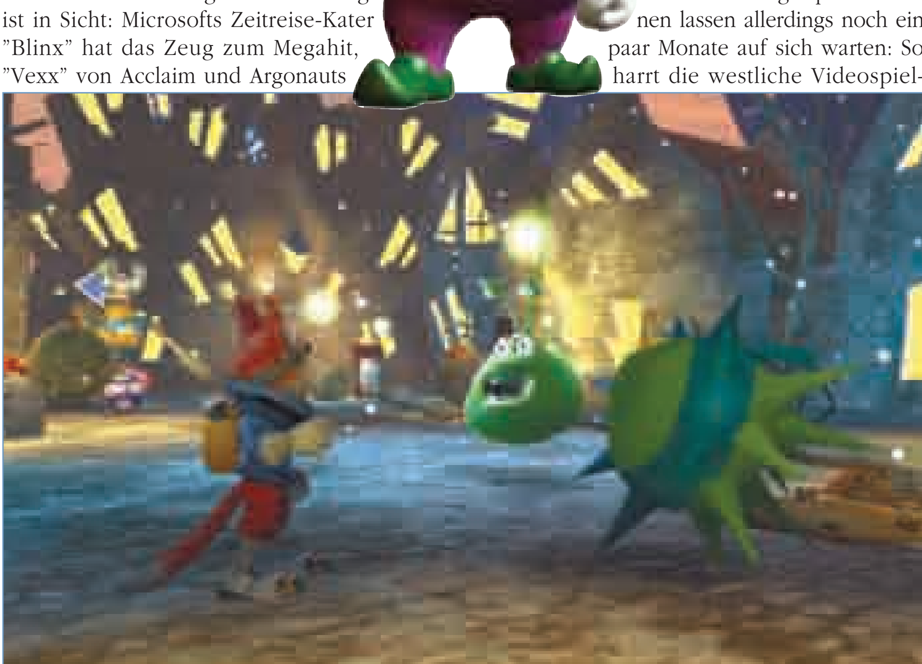
Eine altbekannte Hybridentwicklung ("Crash Bandicoot 4") und ein mieser Exklusivhüpfer ("Shrek") – das ist die dürftige Jump'n'Run-Ausbeute im derzeitigen Xbox-Software-Katalog. Aber Hoffnung ist in Sicht: Microsofts Zeitreise-Kater "Blinx" hat das Zeug zum Megahit, "Vexx" von Acclaim und Argonauts "Malice" kommen zwar auch für andere Systeme, versprechen jedoch zünftige Genre-Kost.



Neue Hüpfhelden: Sonys "Sly Raccoon" (oben), "Vexx" von Acclaim kommt für alle Systeme (Bild Gamecube).



Bislang fehlen auch Nintendos 128-Bit-System die ganz großen Hüpfspielnamen. Sega-Igel Sonic vergnügt sich zwar bereits in der Umsetzung seines letzten Dreamcast-Abenteuers und Dschungel-Freak Tarzan sowie Disney-Erpel Donald haben ihren Weg von der PS2 ebenfalls gefunden, die heißersehnten Eigenproduktionen lassen allerdings noch ein paar Monate auf sich warten: So harrt die westliche Videospielwelt u.a. dem Cubedebüt von Genre-Primus Mario, sein böser Bruder Wario springt kurz darauf durch's traditionelle "Wario World". Da der Name Nintendo seit 8-Bit-Zeiten für allerfeinste Hüpfspiel-Kost steht, dürften Genre-Fans über kurz oder lang nicht am Gamecube vorbeikommen.



Farbenprächtiges Hüpfepos mit interessantem Zeitsprungansatz: Kater "Blinx" soll das Xbox-Maskottchen werden.

TOP 5 Jump´n´Run

Titel	Hersteller	Wertung
Jak & Daxter	SONY	88%
Rayman Revolution	UBI SOFT	88%
Crash: Zorn d. Cortex	VIVENDI	85%
Klonoa 2: Lunatea´s Veil	NAMCO	85%
Sonic Adventure 2 Battle	SEGA	85%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2: 14	Xbox: 2	Gamecube: 3

KOMMENDE HIGHLIGHTS

PS2	Xbox	Gamecube
Sly Raccoon, Ratchet & Clank, Rayman 3	Blinx: The Time Sweeper, Vexx, Malice	Super Mario Sunshine, Wario World, Vexx

Rennspiele

Der König der ernsthaften Bleifußsimulationen residiert nach wie vor auf der Sony-Konsole: "Gran Turismo 3". Hinzu gesellen sich eine stattliche Anzahl Offroad-Spektakel (von "V-Rally 3" über "WRC Championship" bis "ATV Offorad"), Action-Raser ("Ridge Racer 5", "Burnout") sowie zwei



Will "Gran Turismo 3 A-Spec" Konkurrenz machen: "Sega GT 2002" für die Xbox.

hochkarätige SciFi-Renner ("Wipeout Fusion", "Extreme G3"). Ergo: Der PS2-Fuhrpark ist bestens ausgestattet – und bekommt noch prächtigen Zuwachs: "Burnout 2" verspricht einen rundum verbesserten Nachfolger, Capcom führt mit "Auto Modellista" Ende des Jahres die Cel-Shade-Optik im Genre ein, Codemasters' "Colin McRae Rally 3" greift nach der Rallye-Krone und auch das Tourenwagenrennen der Engländer, "DTM Race Driver", hat das Zeug zum Hit. Wer Rennspiele mag, holt sich mit der PS2 eine zukunftsichere Konsole ins Haus.

Mit "Project Gotham Racing", "Test Drive Overdrive" und dem grafisch imposanten Überraschungserfolg "Ralli Sports Challenge" hat die Xbox bereits drei hochkarätige PS-Monster in der Software-Garage stehen. Und auch die Zukunft scheint gesichert: So erfreuen sich Microsoft-Fans bis Ende des Jahres an Umsetzungen von "Colin McRae Rally 3", "DTM Race Driver" sowie "Rally Fusion", Xbox-exklusiv laden "Sega GT 2002", die Nobel-Hobelei "Mercedes-Benz World Racing" und das eindrucksvolle Gleiterrennen "Quantum Redshift" zur Testfahrt ein. Fazit: Während der Gamecube im Bleifußsegment wohl nur Auspuffgase schlucken wird, liefern sich Xbox und PS2 über kurz oder lang ein spannendes Kopf-an-Kopfrennen.

Bereits auf dem N64 sah die Rennspielsituation sehr mäßig aus, mit dem 128-Bit-Nachfolger scheint sich daran leider nur sehr langsam was zu ändern. Bislang gibt's außer dem genialen Jet-Ski-Rennen "Wave Race Blue Storm" sowie den altbackenen Acclaim-Konvertierungen von "Burnout" und "Extreme G-3" keine nennenswerten Cube-Rasereien. Einige der weiter oben angesprochenen Multi-System-Projekte werden zudem nicht (oder nur mit massiver Verzögerung) für die Mini-Konsole entwickelt. Die Veröffentlichungstermine Nintendo-eigener Hoffnungsträger wie einem neuen "Mario Kart", "Donkey Kong Racing" oder "F-Zero" stehen noch in den Sternen. Ergo stellt der Cube für Genrefanaten zurzeit die schlechteste Wahl dar.



TOP 5 Rennspiele

Spiel	Hersteller	Wertung
Gran Turismo	SONY	92%
Project Gotham Racing	BLIZZARD	90%
Wave Race Blue Storm	NINTENDO	90%
Splashdown	INFOGRAMES	87%
Formel 1 2001	SONY	85%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2	Xbox	Gamecube
58	13	8

KOMMENDE HIGHLIGHTS

PS2	Xbox	Gamecube
Colin McRae Rallye 3, Burnout 2, DTM Race Driver	Quantum Redshift, Sega GT 2002, Rally Fusion	ATV Quad Power Racing 2, Smuggler's Runn: Warzones, N. f. S.: Hot Pursuit 2

Rollenspiele und Adventures

Bei keinem anderen Genre spielt der Faktor Zeit eine dermaßen wichtige Rolle wie im Rollenspiel-Metier. Bei den meisten großen RPGs handelt es sich um kostenintensive Langzeitentwicklungen. Bereits in der Vergangenheit wurden viele Konsolen erst einige Jahre nach der Markteinführung mit wirklich guten Fantasy-Abenteuern bedacht. Die PS2 macht da keine Ausnahme: Squares zugkräftiges Edelepos "Final Fantasy 10" erschien erst vor etwa drei Monaten, ansonsten locken noch Virgins prächtiger "Diablo"-Ableger "Baldur's Gate Dark Alliance" sowie Konamis ordentliches Schauermärchen "Shadow Hearts" zur Dungeonexpedition – über einschläfernde Frühwerke wie "Eternal Ring" oder "Ephemeral Fantasia" hüllen wir besser den Mantel des Schweigens. Bis Ende des Jahres erwarten uns mit "Suikoden 3", "Wild Arms 3" sowie "Summoner 2" weiterhin ein paar vielversprechende Sequels vergangener Highlights; dank "Final Fantasy 11", "Everquest Online Adventures" und "Shining Lore" steht zudem der Aufbruch in wundersame Online-Welten (hoffentlich) mittelfristig bevor. Das im Konsolen-Bereich seit jeher nahezu bedeutungslose Adventure-Segement hat momentan lediglich "Flucht von Monkey Island" und die ungewöhnliche Tauchexpedition "Everblue" als herausragende Repräsentanten zu bieten, für die nahe Zukunft stehen aber noch "Myst 3: Exile" und "Largo Winch" zur munteren Grübelei an.

Microsofts Konsole hat eindeutig unter der mangelnden Unterstützung namhafter japanischer Genre-Größen wie Square oder Enix zu leiden. Nicht ein zünftiges RPG oder Adventure findet sich im momentanen PAL-Software-Kader. Im Frühherbst erscheint mit "Elder Scrolls 3: Morrowind"


Esoterische Rätselreise für PS2 und Xbox: "Myst 3: Exile" ist PClern bereits bekannt.

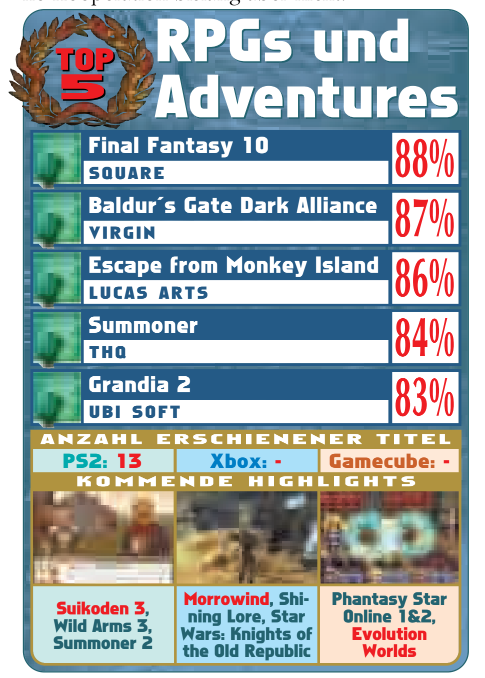


Moderne SciFi-Abenteuer und klassisches Fantasy-Ambiente: "Star Wars Knights of the Old Republic" (Xbox, oben) und "Legaia 2 Duel Saga" (PS2).

Hat neben üppigen Aussichten hoffentlich auch Spielwitz zu bieten: "DoA Extreme Beach Volleyball" (Xbox).

zumindest eine Umsetzung des komplexen PC-Bestsellers "Baldur's Gate Dark Alliance" wird ebenfalls konvertiert, und auch Phantagrams Online-Epos "Shining Lore" soll zu Weihnachten in den Läden stehen, genauso wie LucasArts' "Star Wars: Knights of the Old Republic". Fazit: Fantasy-Fanaten, die großen Wert auf Exklusivität legen, kommen um den Kauf einer Xbox zumindest mittelfristig herum.

Auf dem Cube fällt die Bestandsaufnahme ähnlich nüchtern wie beim Microsoft-Konkurrenten aus: Den RPG-Einstand markiert im Testteil dieser Ausgabe From Softwares ungewöhnliches Karten-Abenteuer "Lost Kingdoms", bis Jahresende schiebt Sega das vom Dreamcast bekannte "Phantasy Star Online" nach, mit einer Veröffentlichung des Piraten-Spektakels "Skies of Arcadia" in 2002 rechnen wir hingegen nicht mehr. Dafür lockt im Herbst Ubis "Evolution Worlds" Fantasyhungrige ans Pad. Die Tatsache, dass Square wieder die Zusammenarbeit mit Nintendo aufgenommen hat, lässt hoffnungsvoll in die Zukunft blicken, konkrete Früchte trägt die wiederaufgenommene Kooperation bislang aber nicht.



TOP 5 RPGs und Adventures

Titel	Hersteller	Wertung
Final Fantasy 10	SQUARE	88%
Baldur´s Gate Dark Alliance	VIRGIN	87%
Escape from Monkey Island	LUCAS ARTS	86%
Summoner	THQ	84%
Grandia 2	UBI SOFT	83%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2: 13	Xbox: -	Gamecube: -

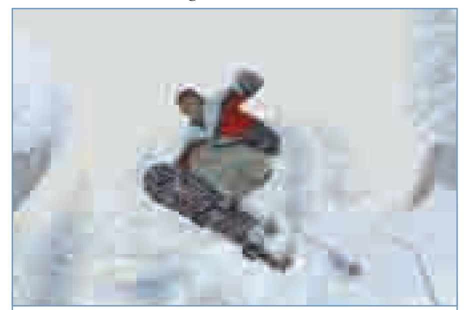
KOMMENDE HIGHLIGHTS

Suikoden 3, Wild Arms 3, Summoner 2	Morrowind, Shining Lore, Star Wars: Knights of the Old Republic	Phantasy Star Online 1&2, Evolution Worlds

Sportspiele

Von traditionellen Pad-Kickereien über Digi-Olympiaden bis hin zur immer umfangreicher werdenden Trendpalette – Sportspiele nehmen seit jeher einen (vor allem kommerziell) bedeutenden Software-Anteil in der Konsolenwelt ein. Da macht auch die PS2 keine Ausnahme: Nahezu jede real existierende Disziplin hat mittlerweile einen oder mehrere virtuelle Nachahmer bekommen, die wichtigsten Hersteller von Sport-Titeln (Electronic Arts, Konami, Acclaim, Activision und Sega) setzen ihre umsatzkräftigen Marken mittlerweile fast ausnahmlos für alle drei Systeme um. Besitzer des Sony-128-Bitters müssen sich folglich jetzt und in Zukunft keine Sorgen um Adrenalin-treibenden Nachschub machen, wenngleich hochkarätige Exklusiventwicklungen (von Sonys Eigenkickerei "This is Football 2003" einmal abgesehen) hier die Ausnahme darstellen.

Aufgrund ihrer noch kurzen Marktpräsenz kann die Palette an Xbox-Sportspielen natürlich nicht ganz mit dem PS2-Angebot mithalten, was frischgebackenen Besitzern der Microsoft-Kisten aber keine Sorgen machen muss. Bis auf einige Sony-Eigenentwicklungen werden künftig nahezu alle relevanten Third-Party-Titel mehr oder minder zeitgleich für die US-Konsole erscheinen. Einige prickelnde Exklusivtitel wie Tecmos "Dead or Alive Extreme Beach Volleyball" verleihen dem potenten System zudem einen Hauch von Individualität.



Ob "1080° White Storm" an die Genialität des N64-Vorgängers anknüpfen kann, bleibt abzuwarten.

Das gleiche Bild: Auch Cube-Anhänger dürfen sich auf eine reichhaltige Palette Multiplattform-Sport freuen, zu der sich eine Handvoll vielversprechender Exklusivtitel wie das hauseigene "1080° White Storm" oder Segas Volleyball-Sim "Beach Spikers" gesellen. Comic-Fans könnten zudem die nur auf Cube erscheinenden Konami-Versoftungen populärer Sportarten mit Disney-Lizenz interessieren. Unterm Strich findet sich in keinem anderen Genre eine ähnlich ausgeglichene Softwaresituation.



TOP 5 Sportspiele

Titel	Hersteller	Wertung
Aggressive Inline	ACCLAIM	90%
FIFA 2002	EA	90%
NHL 2002	EA	89%
Tony Hawk 3	ACTIVISION	88%
Pro Evolution Soccer	KONAMI	88%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL

PS2: 59	Xbox: 16	Gamecube: 9

KOMMENDE HIGHLIGHTS

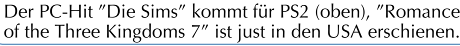
TIF 2003, Virtua Tennis 2, Tony Hawk`s Pro Skater 4	DoA Volleyball, Tony Hawk`s 4, Transworld Snowboarding	1080° White Storm, Beach Spikers, Sega Soccer Slam

Strategie und Simulationen

Während Wirtschaftsimulationen und Echtzeittaktik im PC-Lager seit Jahren gigantische Erfolge feiern, führen sie in der Videospielwelt traditionellerweise eher ein Nischendasein. Die wenigen Konvertierungen ("Theme Park World" oder "Age of Empires 2") haben meist mit systembedingten Einschrän-






Der PC-Hit "Die Sims" kommt für PS2 (oben), "Romance of the Three Kingdoms 7" ist just in den USA erschienen.

kungen wie niedriger Auflösung oder unkomfortabler Pad-Steuerung zu kämpfen. Auch aus dem fernen Osten schwappen nur spartanisch Konsolen-explizite Titel in europäische Gefilde herüber ("Kessen"-Serie, "Ring of Red"). Eine Handvoll westlicher Nischenproduktionen ("BDFL Manager 2002", "MTV Music Generator") machen das momentan recht dürftige Aufgebot komplett. Auch für die Zukunft ist hier keine signifikante Verbesserung in Sicht, sieht man von der Umsetzung des PC-Megasellers "Die Sims" im Herbst einmal ab.

Eidos' Fußballmanager "Der Meistertrainer" stellt momentan den einzigen PAL-Vertreter aus dem Strategie/Simulations-Segment. Passend zum Weihnachtsgeschäft bringt zumindest Electronic Arts die atmosphärische Weltkriegstaktik "Battlefield 1942" unter die Leute, ansonsten finden sich für dieses Jahr keine potenziellen Taktikhämmer auf den Veröffentlichungslisten.

Mit dem genialen "Pikmin" kann der Gamecube zumindest ein exklusives Highlight für sich verbuchen, ansonsten stellt das Nintendo-System wie auch die Xbox für Genre-Fans eine denkbar schlechte Wahl dar, was sich auch in nächster Zeit nicht ändern wird. Fazit: Strategie- und Simulationsfreunde werden derzeit eigentlich nur mit einem PC richtig glücklich.

TOP 5 Strategie & Simulation

Titel	Hersteller	Wertung
Pikmin	NINTENDO	91%
Theme Park World	EA	84%
Ring of Red	KONAMI	81%
Kessen 2	KOEI	80%
BDFL Manager	CODEMASTERS	76%

ANZAHL ERSCHIENENER TITEL		
PS2: 14	Xbox: -	Gamecube: 1

KOMMENDE HIGHLIGHTS		
Die Sims, Catan, Romance of the three Kingdoms 7	Battlefield 1942, Jurassic Park	Bis Ende des Jahres ist kein Genre-Vertreter angekündigt

Erhältliche Spiele (Anzahl)

LOGISCHERWEISE HAT DIE PS2 in puncto Software-Quantität eindeutig die Nase vorn, immerhin geht die Sony-Konsole mit einem satten Zeitvorteil von etwa eineinhalb Jahren ins Vergleichsrennen. Aus weit über 250 PAL-Spielen kann der geneigte Fan bislang wählen, in Kombination mit der gigantischen Anzahl kompatibler PSone-Software lässt der 128-Bit-Nachfolger in dieser Disziplin keine Wünsche offen. Den zweiten Platz müssen sich Xbox und Gamecube teilen: Für beide Systeme existiert eine akzeptable Auswahl, gerade in den Sommermonaten lässt der Software-nachschub aber bislang auf sich warten.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★★	★★★	★★★

Erhältliche Spiele (Qualität)

TROTZ ÜPPIGER SPIELEBIBLIOTHEK: Da wir die Qualitätseinschätzung in Relation zur gesamten Software-Situation beurteilen, bleibt der PS2 die Höchstwertung verweigert, im Verhältnis zu den Perlen existieren einfach zu viele Flops. Dieses Verhältnis wiederum sieht beim Gamecube anders aus: Hier finden sich eine Handvoll überragender Spiele, viele gute (wenn auch meist altbekannte) Titel, aber nur wenige Totalausfälle – bislang zumindest. Auf der Xbox sind echte Highlights in den letzten Monaten leider sehr rar geworden, hier überwiegt momentan die Durchschnittskost, eine deutliche Trendwende ist zurzeit nicht in Sicht.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★★	★★★★

Genre-Vielfalt

IN DIESER DISZIPLIN geht der erste Platz an die PS2, auch wenn der Katalog in einigen Genres noch deutliche Lücken aufweist – ergo vergeben wir nur vier Sterne. Xbox und Cube hingegen sind in Sachen Vielfalt etwa gleich auf: Beide Systeme verzeichnen einen Mangel an RPGs und Action-Adventures, beide besitzen individuelle Stärken und Schwächen in unterschiedlichen Kategorien, die sich jedoch gegeneinander aufrechnen lassen. So erhalten sie die gleiche Punktzahl für ein (in Anbetracht ihrer kurzen Marktpräsenz) zwar ordentliches, aber nicht gerade vor Abwechslung strotzendes Line-Up.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★★	★★★

Softwareperspektive

DASS DIE PS2 momentan eindeutig die Marktführerschaft für sich in Anspruch nehmen darf, beweist ein Blick auf die Releaselisten der Hersteller: Kaum ein Entwickler kann es sich momentan leisten, seine Spiele nicht für Sonys 128-Bitter anzubieten. Das dürfte sich auch in absehbarer Zeit nicht ändern. Der Kampf um den (vorläufigen) zweiten Platz ist hingegen noch nicht ausgefochten: Sowohl Gamecube als auch Xbox können sich über die Unterstützung der Third-Party-Entwickler nicht beschweren, mittelfristig blicken beide System einer gesicherten Zukunft entgegen.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★★	★★★★	★★★★

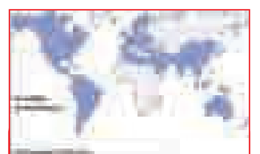
Übersicht Software

	PS2	XBOX	GAMECUBE
EXKLUSIV- & EIGENENTWICKLUNGEN			
ERGEBNIS	4 Punkte	3 Punkte	5 Punkte
ERHÄLTLICHE SPIELE (ANZAHL)			
ERGEBNIS	5 Punkte	3 Punkte	3 Punkte
ERHÄLTLICHE SPIELE (QUALITÄT)			
ERGEBNIS (X2)	4 (8) Punkte	3 (6) Punkte	4 (8) Punkte
GENRE-VIELFALT			
ERGEBNIS	4 Punkte	3 Punkte	3 Punkte
SOFTWARE-PERSPEKTIVE			
ERGEBNIS (X2)	5 (10) Punkte	4 (8) Punkte	4 (8) Punkte
ZWISCHENERGEBNIS	31 PUNKTE	23 PUNKTE	27 PUNKTE
ZUSAMMENFASSUNG VOR- UND NACHTEILE	+ Umfangreiche Softwarebibliothek + Sehr gute Drittherstellerunterstützung + Sehr gute Zukunftsaussichten + gute Eigenentwicklungen – überproportional viel Durchschnittssoftware	+ gute Drittherstellerunterstützung + gute Zukunftsaussichten + viele Exklusiventwicklungen – derzeitige Highlight-Durststrecke – mäßige Genre-Vielfalt – noch dürftige Spieleanzahl	+ Sehr gute Eigenentwicklungen + gute Zukunftsaussichten + gute Drittherstellerunterstützung – mäßige Genre-Vielfalt – noch dürftige Spieleanzahl



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Expansion: Sega sucht Übernahmekandidaten


Sega könnte an Infogrames' weltweitem Vertriebsnetz gelegen sein

Vor nicht allzu langer Zeit stand der japanische Traditionshersteller kurz vor dem Ende, nun scheinen die Geschäfte wieder perfekt zu laufen. So gut, dass Sega vergangenen Monat ankündigte, Mitbewerber im Spielebereich ganz einfach schlucken zu wollen. Charles Bellfield, Vizepräsident Sega of America, erläuterte der Nachrichtenagentur Reuters, dass man Publisher in den USA und Europa kaufen wolle, um die eigene Marktmacht zu vergrößern. Die einzige Firma, die nicht zur Diskussion stünde, sei Electronic Arts. Laut Reuters befinden sich momentan etwa 532 Millionen Dollar in der Kriegskasse Segas – genug, um bei mehreren Herstellern einzusteigen. Auch Tetsu Kayama, Segas Chefstratege, bestätigte den Wunsch nach Expansion. In einem Artikel des Finanzblattes Wall Street Journal meinte dieser, Segas Fokus läge im Stopfen von Genre-Löchern wie Simulation oder Rollenspiel.
Natürlich folgten auf diese Berichte die wildesten Spekulationen, welche Publisher auf der Liste Segas ganz oben stünden: Acclaim, Eidos, Midway, Take 2 oder THQ werden als mögliche Kandidaten gehandelt. Das Ziel, sich besonders in Europa stark zu machen, ließ aber die meisten Finanzfachleuteauf Infogrames (den aktuellen Publisher von Nicht-PS2-Sega-Spielen) tippen. Die Investoren nahmen den Ball dankend auf und ließen am Tag der Meldung die Aktie der französischen Firma um 23 Prozent steigen.

2002: Konsolen-Rekordjahr

Ein Report der britischen Analysten Informa Media Group sagt für dieses Jahr ein Wachstum der Videospielumsätze von 12 Prozent auf 31 Milliarden Dollar voraus. Grund sei der aggressive Preiskrieg, der das Interesse der Konsumenten verstärkt hätte.
Der größte Teil des Umsatzes wird mit 22 Milliarden Dollar von der Hardware selbst erzielt – insgesamt 70,4 Millionen Next-Gen-Konsolen sollen Ende 2002 in den Haushalten stehen. Es wird erwartet, dass Sony für 69 Prozent der Hardware (48,4 Millionen PS2) verantwortlich zeichnet, der Gamecube soll seit Start 15,1 Millionen mal und die Xbox 6,9 Millionen mal verkauft worden sein. Im Jahr 2008, so die Studie, müsste der Umsatz mit der erfolgten Einführung von Nachfolgekonsolen zwei bis drei Jahre vorher auf 40 Milliarden Dollar steigen. Einzig für PC und Handheld sieht's schlecht aus: Hier wird für 2002 insgesamt von einem 8,5-prozentigen Minus ausgegangen.

NACHGEHAKT

ÄUßERST GEWAGT FÜR einen Professor aus dem Land des aufgehenden CD-Schlittens, die negativen Effekte des Videospiels zu erforschen, und die breite Öffentlichkeit auf seine recht drastischen Erkenntnisse aufmerksam zu machen. Dabei hat er natürlich recht mit seiner Interpretation und das sollten sich nicht nur die Japaner, bei denen das Spiel zur Lebenskultur gehört, sondern auch alle anderen Pixel-Abhängigen zu Herzen nehmen. Die Menge macht das Gift – und das nicht nur bei gesellschaftlich akzeptierten Drogen, sondern auch bei körperlicher und geistiger Beschäftigung des Menschen. Gut vorstellbar, dass eine Testreihe mit Leistungssportlern, Talkshow-Junkies oder 80-Stunden-die-Woche-Arbeitstieren zu einem ähnlich bestürzenden Ergebnis geführt hätte – emotionale und kreative Verblödung ist nun mal kein Privileg der Konsolengemeinde. Wichtig sind die japanischen Forschungsergebnisse in jedem Fall, gerade Eltern sollten sich die Erkenntnisse zu Herzen nehmen.

Cube komplett: Saitek-Zubehör für Big Ns Würfel

Frischgebackene Gamecube-Besitzer finden beim Hardware-Profi Saitek attraktives Zubehör. Das 'Controller Extension Cable' für zehn Euro vergrößert Euren Aktionsradius um satte zwei Meter – beim sehr kurz geratenen Controller-Kabel eine sinnvolle Investition. Ebenfalls ein Muss für jeden Würfelspieler ist ein RGB-Scart-Kabel. Für 13 Euro gibt's bei Saitek einen äußerst günstigen Vertreter dieser Strippengattung – die Bildqualität ist tadellos, erreicht allerdings nicht ganz die Brillanz des Nintendo-Originals (30 Euro). Dafür bietet das 'RGB Scart A/V Cable' separate Cinch-Buchsen, was den Anschluss an die Stereo- bzw. Surround-Anlage wesentlich erleichtert.
Mit dem 'Gamepad' (30 Euro) erhaltet Ihr einen günstigen Zweitcontroller, der jedoch weitaus weniger gut in der Hand liegt als das Original. Auch den beiden Analog-Sticks und dem durchgehenden Steuerkreuz fehlt es an Präzision. Positiv hervorzuheben ist dagegen die Qualität der Aktionstasten, die mit angenehmem Druckpunkt sowie perfektem Finish aufwarten. Neben Turbo- und Makrofunktion bekommt Ihr als besonderes Gimmick auswechselbare Griffschalen mitgeliefert – je nach Farbe Eures Gamecubes zockt Ihr mit lila, schwarzem oder orangefarbenem Controller.
Last but not least findet Ihr in der Saitek-Produktpalette auch ein preiswertes Lenkrad mit separaten Pedalen. Das nur 35 Euro teure Accessoire klemmt Ihr wahlweise zwischen die Beine oder befestigt es via Klemmschraube an der Tischkante. Das 'GTZ 500 Racing Wheel' liegt gut in der Hand und bietet einen angenehmen Lenkwiderstand. Mit den exklusiven Force-Feedback-Vertretern auf der PS2 kann es der Saitek-Lenker zwar nicht aufnehmen, trotzdem erhaltet Ihr für den Preis einen angemessenen Gegenwert.



PRODUKT	
Diverse	
HERSTELLER	
Saitek	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
Gamecube	siehe Text

Gutes Lenkrad, sinnvolle Kabel und ein durchwachsenes Pad.

Unbekannter stiftet 200.000 Dollar für LinuXbox

Das sollte Microsoft nicht schmecken: Einige Freiburger Computer-Freaks starteten Ende letzten Jahres das 'Xbox Linux'-Projekt (www.xbox-linux.sourceforge.net). Ziel des Projektes ist es, eine simple und legale Möglichkeit zu finden, das freie Betriebssystem Linux auf der Microsoft-Konsole zum Laufen zu bringen. Sollte die Entwicklergemeinde diese Aufgabe lösen, ließen sich auf der Xbox Linux-Programme verwenden und die Konsole könnte als günstiger Desktop-Computer oder Server in einem Netzwerk Verwendung finden. Dem Gates-Konzern könnte diese Programmierer-Glanzleistung eine Menge Geld kosten: Mit jeder verkauften Xbox-Konsole zahlt Microsoft drauf, verdient wird an den Spielen. Vergangenen Monat kam kräftig Bewegung in das Projekt: Ein anonymer Sponsor zahlt insgesamt 200.000 Dollar an die Tüftler, die bis Ende des Jahres die Xbox zum Linux-Rechner machen.
Michael Steil, Informatikstudent an der TU München und einer der Köpfe des Projekts, macht sich keine Sorgen über rechtliche Schritte Microsofts: "Microsoft könnte argumentieren, es wäre nicht erlaubt, die Systemsoftware der Xbox zu studieren, was wir tun, um die Arbeitsweise der Konsole zu verstehen. Die deutsche Gesetzgebung erlaubt dies aber explizit, sofern man die erlangten Erkenntnisse dazu nutzt, Interoperabilität zu schaffen; und genau das tun wir."

Keine Trauer: Aus für Cryo

Werft uns ruhig Boshaftigkeit vor, aber diese Meldung rührt Spielefans nun wirklich nicht zu Tränen: Der wohl größte Trash-Produzent der vergangenen Jahre, Cryo, musste letzten Monat die Segel streichen. Mit einem dicken Schuldenberg, dem Aussetzen des Handels mit Cryo-Aktien am Pariser Neuen Markt und der erfolglosen Suche nach einem Kapitalgeber sah der französische Entwickler keine andere Möglichkeit mehr, als Konkurs anzumelden.

Japanische Studie: Machen Videospiele blöde?

Aus dem Garten Eden der Videospiele kommt eine beunruhigende Studie zu unserem Lieblingshobby: Akio Mori, ein Professor an Japans größter Bildungsanstalt, der Nihon University, hat bei einer breit angelegten Untersuchung einen negativen Zusammenhang zwischen Videospielen und Gehirnaktivität festgestellt.
Insgesamt wurden bei 240 Probanden zwischen sechs und 29 Jahren Ströme im Bereich des Vorderhirns gemessen – hier sind Fähigkeiten wie Emotion und Kreativität beheimatet. Bei videospielenden Teilnehmern zeigte sich die Abnahme einer bestimmten Signalsorte, die gewöhnlich bei Konversation und kreativer Arbeit auftritt. Normalerweise kehrt die Aktivität dieses Hirnbereichs nach dem Spiel wieder auf Normalmaß zurück, bei Hardcore-Zockern (zwischen zwei und sieben Stunden pro Tag) zeigte sich aber eine dauerhafte Erniedrigung. Durch zu viel Spielen könnte also der Verlust an Kreativität und Emotion chronisch werden – ein Effekt, der vor allem in der kindlichen Entwicklung fatale Auswirkungen hätte.

AM RANDE

REFLECTIONS FÄHRT MULTIFORMAT: Die "Stuntman"-Macher Reflections beenden mit ihrem im September erscheinenden PS2-Titel ihre Sony-Exklusivität. Der kommende Nachfolger der PSone-Hitreihe "Driver" wird nächstes Jahr auch für Xbox und Gamecube erscheinen. **DER WICHTIGSTE XBOX-TITEL AUF PC:** Bungies Ego-Shooter "Halo" wird im nächsten Jahr eine PC- und Mac-Portierung spendiert bekommen. Microsoft hat endgültig sein Ja zu den Rechner-Versionen gegeben, allerdings wird die Umsetzung nicht intern vorgenommen. Gearbox ("Half-Life" für Dreamcast) programmiert das PC-"Halo", Westlake Interactive kümmert sich um die Apple-Nutzer. **GBA-EDELSTEINE:** Nintendo hat einen Namen für das erste Pokémon-Paar auf GBA gefunden. Die beiden Module, die Ende November in Japan erscheinen, werden "Pokémon Ruby" und "Pokémon Sapphire" heißen. **XBOX OR ALIVE?** Tecmo hat einen Nachfolger zum Xbox-Beat'em-Up "Dead or Alive 3" angekündigt. Über eine weitere Exklusivität für die Microsoft-Konsole schweigen sich die Japaner allerdings aus. **NICHT VERGESSEN:** Vom 29.8. bis 1.9. findet ausnahmsweise wieder mal eine deutsche Spielemesse statt. Auf der Games Convention findet Ihr beinahe alle wichtigen Hersteller und vielleicht ja auch den einen oder anderen MAN!AC.



Und wieder einmal fand diesen Monat ein passionierter Zocker den Weg nach Mering, um von uns in die Bedeutung des Begriffes 'Arbeit' eingeführt zu werden. Simon, 21-jähriger Ammersee-Anrainer, wurde von Stephan eines Morgens vorm Büro aufgepickt und unterstützt uns seither tatkräftig als Praktikant bei ungeliebten Tätigkeiten. Neben einem gut sortierten MAN!AC-Archiv (sämtliche Ausgaben in Plastikhüllen, abgelegt in dicken Ordnern) beeindruckte uns besonders sein Engagement nach der Arbeitszeit. Einwegflaschenberge und seit zehn Jahren quietschende Türen gehören nun der Cybermedia-Vergangenheit an. Und sollte das mit den Schreibübungen nicht klappen, können wir nach dem Praktikum ja immer noch unsere Putzfrau entlassen...


Vorsicht, Kalauer: Diese beiden Cybermedia-Knechte stellen gerade eine in den Achtzigern populäre US-Krimiserie nach.

LICHT & SCHATTEN

GLÜCKLICHE LIZENZ: Für Activision hat sich die Investition in die Marke "Spider-Man" mehr als gelohnt. Durch den Erfolg des Superhelden-Streifens in den USA konnte man mit sämtlichen "Spider-Man"-Titeln Toppositionen in den Konsolencharts des Monats Mai erzielen. So schwang sich die PS2-Version auf Platz 1, das Xbox-Pendant wurde zum meist verkauften Spiel für die Microsoft-Konsole und landete auf Platz 7. Auch die Gamecube- (9), GBA- (11) und PSone-Varianten (17) fehlten nicht. In Großbritannien hat Peter Parker ebenfalls eingeschlagen: Im Juni erreichte der Titel Platz 2 hinter "MoH Frontline" – knapp 100.000 Einheiten wurden auf allen Systemen an den Mann gebracht. **FÜNF MILLIONEN** "Final Fantasy 10" hat Square bislang weltweit abgesetzt. Damit nähern sich die RPG-Profis Bestsellern wie "Mario 64" (5,5 Mio.) oder "Crash Bandicoot 3" (5,7 Mio.). Die gesamte Serie hat bereits die 40-Millionen-Grenze überschritten.

TROTZ NEUER KREDITE ist der kalifornische Spielehersteller 3DO noch nicht aus dem Schneider. Die Firma von EA-Gründungsmitglied Trip Hawkins, die uns über Jahre mit Titeln aus der "Army Men"-Reihe traktierte, ist seit geraumer Weile finanziell angeschlagen. Ein Lichtblick in der Misere ist nun eine frische Kreditlinie von 15 Millionen Dollar, die 3DO innerhalb der nächsten zwei Jahre in Anspruch nehmen kann. Zudem soll das am 30. Juni beendete Quartal zum ersten Mal seit langem wieder ein positives Ergebnis eingespielt haben. Nichtsdestotrotz steht 3DO kurz vor dem Rauswurf aus dem Nasdaq: Die Aktie wird momentan mit 46 Cent gehandelt – zu wenig, um an der Börse bleiben zu dürfen. **UND AUCH MIDWAY** hat mit den Anlegern zu kämpfen. Nachdem man die Erwartungen für das eben beendete Quartal nach unten korrigieren musste, fiel der Wert der Midway-Aktie Anfang Juli innerhalb eines halben Tages um die Hälfte.

ECTS verscherzt sich´s mit Nintendo und Microsoft

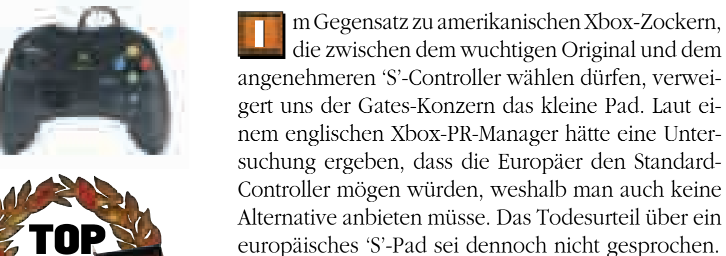


Ob das ein kluger Schachzug der ECTS-Betreiber war? Um die europäische Spielemesse, die Ende August in London stattfindet, wieder populärer zu machen, verlegte man den Veranstaltungsort nach Earl's Court im Zentrum der englischen Kapitale, zudem ist ein Teil der Messe der Öffentlichkeit zugängig. So weit, so erfreulich. Allerdings gewannen die Betreiber CMP Sony als Sponsor für den Publikumsbereich, mittlerweile 'The Playstation Experience' genannt, und vergrätzen damit Nintendo und Microsoft. Beide Konsolenhersteller hatten zwar Pläne, sich auf der ECTS zu präsentieren, buchten aber bislang nicht einen Quadratmeter Standfläche. Denkbar wäre, dass beide Firmen ihre eigene Veranstaltung zur fraglichen Zeit durchziehen – womit die ECTS für Handel und Fachpresse endgültig ihre Bedeutung verloren hätte.

Crash bei Vivendi Universal?

Womöglich dürfen sich die Mitarbeiter von Vivendi Universal ("Half-Life", "No one lives Forever") bald wieder neue Visitenkarten drucken lassen: Nachdem man in den letzten Jahren bereits unter Havas und Sierra firmierte, steht nun die Zugehörigkeit zum Mediengiganten Vivendi Universal zur Disposition. Das Entertainment-Konglomerat steht durch Schulden von 30 Milliarden Euro unter starkem Druck, Teile des Imperiums zu verkaufen. Zudem reihte sich Vivendi Universal vor kurzem in die stetig länger werdende Liste der Finanzskandale ein: Die Resultate für das Jahr 2001 sollen um 1,5 Milliarden Euro nach oben frisiert worden sein.

Microsoft: Controller bleibt



Im Gegensatz zu amerikanischen Xbox-Zockern, die zwischen dem wuchtigen Original und dem angenehmeren 'S'-Controller wählen dürfen, verweigert uns der Gates-Konzern das kleine Pad. Laut einem englischen Xbox-PR-Manager hätte eine Untersuchung ergeben, dass die Europäer den Standard-Controller mögen würden, weshalb man auch keine Alternative anbieten müsse. Das Todesurteil über ein europäisches 'S'-Pad sei dennoch nicht gesprochen.

Düstere Zeiten für britische Entwickler

Nachdem vor wenigen Monaten bereits die Entwicklergemeinde im englischen Sheffield Entlassungen verkraften musste, geht die Verschlankung britischer Hersteller weiter. Rage, die sich eben durch einen Aktien-Deal fünf Millionen Pfund frisches Kapital verschafft haben, planen, etwa 30 Prozent ihrer Belegschaft abzubauen. Schlimmer hat's den schottischen Entwickler Red Lemon erwischt. Die Macher meist dürftiger Lizenzprodukte wie "Roswell Conspiracies" (PSone) meldeten Ende Juni Insolvenz an. Der angebliche Grund: Publisher Bam Entertainment, für den Red Lemon einen "Dexter's Laboratory"-Titel für die PSone in der Mache hatten, soll Schulden in sechsstelliger Höhe nicht beglichen haben. Bam ließ sich diesen Vorwurf nicht gefallen: "Bam wird nicht zögern, angemessene Aktionen gegen jeden in die Wege zu leiten, der diffamierende Statements von sich gibt.", so die postwendende Antwort.

Lightgun-Doppel für die PS2



Nachschub für alle PS2-Pistoleros: 4Gamers bietet für 35 Euro eine Lightgun mit separatem Pedal und Halter, die frappierend an Namcos GunCon 2 erinnert. Neben allen üblichen Buttons des Vorbilds findet Ihr an der rechten Seite drei zusätzliche Schalter, mit denen sich der (mäßige) Rückschlageffekt, die diversen Betriebsmodi und die Auto-Fire/Reload-Funktionen aktivieren lassen. Die 'XK 21 Lightgun' arbeitet präzise und der Abzug verfügt über einen vorzüglichen Gegendruck, der mit einem deutlichen 'Klick' endet. Dank des Fußpedals kommt bei "Time Crisis 2" zudem Arcade-Feeling auf – eine echte Alternative zu Namcos GunCon 2!



Nicht ganz so üppig ausgestattet, dafür zehn Euro günstiger ist Brooklyns 'PS2 Strike Gun'. Im Vergleich zur oben angesprochenen 'XK 21' mutet die 'Strike Gun' geradezu zierlich an. Nichtsdestotrotz wartet das Accessoire mit allen wichtigen, von der GunCon 2 bekannten Tasten (inklusive Steuerkreuz) auf und bietet darüber hinaus eine Auto-Fire/Reload-Funktion sowie einen akzeptablen Rückschlagseffekt. Die Brooklyn-Pistole ist nicht besonders zielsicher und vermiest einem das Spielgefühl zudem mit einem klapprigen Abzug.

PRODUKT	
Light Gun	
HERSTELLER	
4Gamers/Brooklyn	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	siehe Text
Top und Flop: 4Gamers bietet eine echte GunCon2-Alternative.	

TOP 5

	Xbox	PS2	Gamecube	GBA
1	* **Test Drive Overdrive** – INFOGRAMES – Alle "Rallisport Challenge"-Kurse frei gefahren? Keine Lust, auf "Colin" zu warten?	* **Drakan** – SONY – Doch nicht vergessen: Endlich ist Sonys Action-Adventure auf dem Markt.	4 **Spider-Man: The Movie** – ACTIVISION – Sommerpause: Nintendo veröffentlicht nur sporadisch und lässt die Konkurrenz zum Zug.	* **Moorhuhn 3** – UBI SOFT – Wir wollten das Spiel ja nicht mal geschenkt haben...
2	* **Hunter – The Reckoning** – VIRGIN – Mit blutiger Metzelei lassen sich immer ein paar Euro verdienen – Virgin hat's ja auch nötig.	* **Next Generation Tennis** – WANADOO – Da konnten's wieder ein paar nicht erwarten: Finger weg und "Slam Tennis" kaufen!	* **SSX Tricky** – ELECTRONIC ARTS – Alter Hut in frischem Gewand: Trotz Sommerzeit geht's auf die Cube-Piste.	* **Next Generation Tennis** – WANADOO – Nochmal Tennis des Franzosen-Konzerns. Muss nicht sein.
3	3 **Gun Valkyrie** – SEGA – Japanischer Schub für die Xbox: Zum zweiten Mal reitet die Walküre in die Top 5.	* **GTA 3** – TAKE 2 – Wieder zurück: In Großbritannien sind's mittlerweile über 850.000 durchverkaufte Einheiten.	* **007: Agent im Kreuzfeuer** – ELECTRONIC ARTS – Ego-Futter: Bond, Babes und blaue Bohnen, jetzt auch auf der kleinen Konsole.	* **Breath of Fire 2** – UBI SOFT – Für die Zeit bis "Golden Sun 2": Der Klassiker im Kleinformat.
4	* **Gun Metal** – RAGE – Hübsche Optik, krachige Action: Rage hat nach langer Dürreperiode einen halben Hit.	* **Medal of Honor Frontline** – ELECTRONIC ARTS – Nicht Antikriegsspiel, sondern furiose Ego-Action. Muss man haben.	* **Lost Kingdoms** – ACTIVISION – Ein Genre feiert Premiere auf dem Würfel: Nintendo-Rollenspieler freut's.	* **V-Rally 3** – INFOGRAMES – Brillante Optik, tolles Spiel: Polygon-Raserei, die einen höheren Platz verdient hätte.
5	* **Red Card** – MIDWAY – Endlich mal all die fiesen Dinge machen, für die's normalerweise einen Platzverweis gäbe.	4 **Spider-Man: The Movie** – ACTIVISION – Keine Arachnophobie: Peter Parker hat auch ein paar Fans in Deutschland.	* **Burnout** – ACCLAIM – Auf PS2 im Markt nicht in die Gänge gekommen, klappt's wenigstens auf dem Gamecube.	* **Top Gun** – VIRGIN – Nette Action-Fliegerei (aber war das die PS2-Version nicht auch schon?)

Quelle: Flashpoint



SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

August	September	Oktober
Aggressive Inline	Resident Evil	Mario Sunshine
Sportspiel	Action-Adventure	Jump'n'Run
Zoo Cube	Turok Evolution	Star Wars: Clone Wars
Geschicklichkeitsspiel	Ego-Shooter	Action
Commandos 2	Myst 3: Exile	Kelly Slater's Pro Surfer
Strategie	Adventure	Sportspiel
DTM Race Driver	Need for Speed Hot P. 2	Onimusha 2
Rennspiel	Rennspiel	Action-Adventure
Project Zero	Stuntman	Way of the Samurai
Action-Adventure	Rennspiel	Action-Adventure
Buffy the Vampire Slayer	Crazy Taxi 3	Taz Wanted
Action-Adventure	Action	Jump'n'Run
Splashdown	Street Hoops	Unreal Championship
Rennspiel	Sportspiel	Ego-Shooter

Gute Geldanlage: nützliche Accessoires für die PS2



PRODUKT	
Arcade Stick	
HERSTELLER	
4Gamers	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	30 Euro
Arcade Stick mit Macken in puncto Joystick und Buttons	

Dreißig Euro müssen Arcade-Fans hinblättern, um in den Genuss des 'Arcade Stick' von 4Gamers zu kommen. Das massive, tadellos verarbeitete Accessoire bietet zwei rutschfeste Gummiauflagen für die Handballen, umfangreiche Programmier- und Makro-Funktionen sowie einen eingebauten Rumble-Motor. Via Schalter wechselt Ihr zwischen Digital- und Analog-Modus, wobei die Aktionstasten in letzterer Variante drucksensibel reagieren. Allerdings funktioniert dies mehr schlecht als recht, da die Buttons über einen viel zu kurzen Druckweg verfügen. Auch der gut in der Hand liegende Kugel-Joystick lässt mit zu langen Wegen und verhaltenem Klick-Geräusch richtiges Spielhallen-Feeling vermissen.

PS2-Besitzer mit Film-Ambitionen dürfen einen Blick auf Thrustmasters 'DVD Zone Free' werfen: Für 30 Euro erhaltet Ihr eine Disc, die Euch nach dem Booten das Abspielen von DVDs aus allen Regionen ermöglicht. Darüber hinaus eliminiert die Software den üblen Grünstich, der bei der Verwendung eines RGB-Kabels auftritt. Besonders lobenswert: 'DVD Zone Free' kommt auch mit RCE-geschützten DVDs zurecht.

Für Fans von Multiplayer-Sessions bietet Mad Catz einen passenden Vierspieler-Adapter: Der '4 Player Universal Multi Port' kostet 40 Euro und zeigt sich kompatibel mit PSone und PS2 – Ihr könnt Euch also die Anschaffung von zwei separaten Multi-Taps sparen.



PRODUKT	
DVD Zone Free	
HERSTELLER	
Thrustmaster	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	30 Euro
Ausgereift: Beseitigt Ländergrenzen und Grünstich.	

PRODUKT	
4 Player Multi Port	
HERSTELLER	
Mad Catz	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	40 Euro
Platzsparend: All-in-One-Lösung für Multiplayer-Fans.	



In Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Interactive präsentiert Euch **MAN!AC** diesmal einen besonders dicken Brocken: Der glückliche Gewinner darf sich nämlich auf eine nagelneue **Xbox mitsamt DVD-Fernbedienung und einem zweiten Pad** freuen – damit gleich losgelegt werden kann, gibt's außerdem jeweils ein Exemplar von **Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex** und dem Kinospaß **American Pie 2** dazu. Abgerundet wird der erste Preis mit einem formschönen Crash-T-Shirt und einem schnuckligen Beutelratten-Kühlschrankmagneten. Auch wer nicht als erstes gezogen wird, geht nicht leer aus: Zusätzlich gibt's noch zweimal "Crash Bandicoot" plus T-Shirt und Magnet, zweimal das Xbox-Spiel pur und vierfach "American Pie 2" solo.

Ganz ohne Gegenleistung werfen wir die Preispracht aber nicht unters Volk: Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst Ihr die richtige Antwort zur folgenden Frage schicken:

Wie heißt die kleine Schwester von Crash Bandicoot?

A Lulu **B** Coco **C** Deedee

Die Lösungspostkarte schickt Ihr an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag • Stichwort: Beutelratte
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. September 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



COMING NOW

USA – AUGUST

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
H2O Overdrive	Crave Rennspiel	(gelb)
Madden NFL 2003	Electronic Arts Sportspiel	(gelb)
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision Sportspiel	(grün)
Onimusha 2	Capcom Action-Adventure	(grün)
Socom US Navy Seals	Sony Action	(gelb)
The Thing	Vivendi Action-Adventure	(grün)
Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts Action	(grün)
Dead to Rights	Namco Action-Adventure	(gelb)
Street Hoops	Activision Sportspiel	(grün)
Beach Spikers	Sega Sportspiel	(grün)
Disney's Magical Mirror	Nintendo Jump'n'Run	(grün)
Mario Sunshine	Nintendo Jump'n'Run	(grün)

USA – SEPTEMBER

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Dual Hearts	Atlus Rollenspiel	(rot)
Dynasty Tactics	Koei Strategie	(gelb)
Grandia Xtreme	Enix Rollenspiel	(gelb)
Wild Arms 3	Sony Rollenspiel	(gelb)
Quantum Redshift	Microsoft Rennspiel	(grün)
Sega GT 2002	Sega Rennspiel	(grün)
Animal Crossing	Nintendo Simulation	(rot)
Turok Evolution	Acclaim Ego-Shooter	(grün)

JAPAN – AUGUST

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Auto Modellista	Capcom Rennspiel	(grün)
Combat Queen	Taito Action-Adventure	(rot)
Everblue 2	Capcom Action-Adventure	(gelb)
Gigantic Drive	Enix Action	(rot)
Memorial Song	Datam Polystar Adventure	(rot)
Project Minerva	D3 Adventure	(rot)
Flight Academy	Aqua Systems Simulation	(rot)
Steel Battalion	Capcom Action	(grün)
Disney no Magical Park	Hudson Simulation	(gelb)
Space Invaders EX	Taito Action	(gelb)

JAPAN – SEPTEMBER

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Marvel vs. Capcom 2	Capcom Beat'em-Up	(grün)
Ninja Assault	Namco Gun-Shooter	(grün)
Super Puzzle Bobble 2	Taito Geschicklichkeit	(grün)
Maximum Chase	Genki Rennspiel	(gelb)
Captain Tsubasa	Konami Sportspiel	(rot)

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland



Eternal Darkness

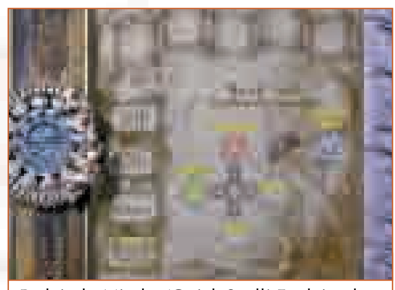


Wer dreht denn hier die Lautstärke zurück? Ist Eure grüne 'Sanity'-Leiste nur noch wenig gefüllt, passieren allerhand seltsame Dinge – da rutscht Euch mehr als einmal das Herz in die Hose!

Nintendo will es den Kritikern beweisen – der Gamecube ist keine Kiddie-Konsole. Neben dem Abkommen mit Capcom, das Spielewürfel-Besitzern die "Resident Evil"-Serie bis auf weiteres exklusiv beschert, kaufte Big N vor längerer Zeit den kanadischen Entwickler Silicon Knights (siehe Randspalte), der mit dem Horror-Abenteuer "Eternal Darkness: Sanity's Requiem" nun sein Gamecube-Debüt feiert.

Zur Story: Lange bevor die Menschheit auf unserem Planeten auftauchte, herrschte eine gnadenlose Rasse auf der Erde. Obwohl weder an physikalische Grenzen oder ethische Grundsätze gebunden, wurden die mächtigen Wesen von den Naturkräften und anderen mysteriösen Gründen in Nischen tief unter der Oberfläche zurückgedrängt. Dort warten sie seitdem auf den passenden Zeitpunkt für eine triumphale Rückkehr. Getrieben von Macht und hingezogen zu den alten Kulturen arbeiten geheime Vereinigungen an der Wiederauferstehung der alten Zeiten – seit Jahrhunderten schmieden sie im Verborgenen an Plänen, die Urbewohner unseres Planeten mit magischen Beschwörungen und blutigen Opfern zu wecken...

Doch nicht nur die Kräfte des Bösen sind am Werke: Quer durch alle Zeitepochen sind Menschen ausersehen, sich den finsteren Mächten entgegenzustellen. Natürlich übernehmt Ihr die Kontrolle über die Helden wider Willen, die nur durch Zufall Teil des Abenteuers wer-

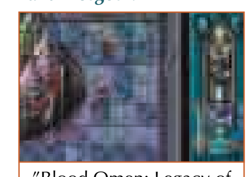

Praktisch: Mit der 'Quick Spell'-Funktion legt Ihr bis zu fünf verschiedene Zaubersprüche auf diverse Aktionstasten.

den. Zu Beginn schlüpft Ihr in die Haut der blonden Studentin Alexandra Roivas, die in das Haus ihres Großvaters zurückkehrt, um Nachforschungen über seinen grausamen Tod anzustellen.
Mit dem Analog-Stick dirigiert Ihr das hübsche Mädel aus der Third-Person-Perspektive durch stimmungsvolle 3D-Echtzeit-Kulissen, öffnet auf Knopfdruck knarzende Türen und untersucht (sobald ein entsprechendes Icon auf dem Bildschirm erscheint) herumstehende Einrichtungsgegenstände. Im Gegensatz zur Horror-Konkurrenz "Resident Evil" wird Eure Spielfigur bei der Erforschung des Herrenhauses von dynamischen Kamerafahrten begleitet, die für kinoreifes Ambiente sorgen. Nachdem Ihr einige Zimmer abgesucht habt, stoßt Ihr in einem Geheimraum auf ein mysteriöses Buch. Neugierig wie Alexandra nunmal ist, öffnet sie den dicken Schmöker und das Verhängnis nimmt seinen Lauf.
Von einer unheimlichen Macht wird die Blondine in das Buch und die Vergangenheit 'gesaugt'. Im Jahre 26 vor Christus begleitet Ihr nun den römischen Zenturion Pious Augustus, der in düsteren Gewölben einem geheimnisvollen Artefakt hinterherjagt. Hier macht Ihr zum ersten Mal Bekanntschaft mit blutgierigen Untoten und dem ausgefeilten Kampfsystem. Via R-Taste nehmt Ihr einen Widersacher fest ins Visier und mit dem Analog-Stick bestimmt Ihr anschließend die Trefferzone (blinkende Körperteile), wo Eure Attacke den Feind erwischt. Auf diese Weise dürft Ihr den Widersachern die Arme abhacken und sie so zu harmlosen Wesen degradieren, oder Ihr enthauptet die Bestien, was sie zu blind umherschlagenden Gestalten werden lässt – gezieltes Metzeln macht's!
Je nach Charakter und Epoche stehen Euch diverse Waffen zur Verfügung: Während Schwerter in mannigfaltiger Ausführung vor allem im Nahkampf gute Dienste leisten, sorgen Pistolen, Gewehre sowie Shotguns für durchschlagende Attacken aus der Entfernung. Habt Ihr einen Untoten zu Boden gestreckt, dürft Ihr zum Abschluss einen wuchtigen 'Finishing Move' ausführen und so nicht nur das Monster wieder zurück in die Hölle schicken, sondern gleichzeitig auch Eure 'Sanity'(Zurechnungsfähigkeit)-Leiste auffüllen. Sichtet Ihr einen Zombie, fällt diese Anzeige ein Stück und Eure Wahrnehmung spielt Euch Streiche: Die Perspektive verzerrt sich, Ihr hört plötzlich Stimmen oder halluziniert. So kann es durchaus passieren, dass Euer Charakter im Boden versinkt, überall Munition herumliegt oder andere Überraschungen passieren. Die Freude oder der Schock währt jedoch nur kurz: Nach einem gleißenden Blitz ist der Spuk verschwunden und Euer Held reibt sich verwundert die Augen.


Ausgeklügeltes Kampfsystem: Nehmt Ihr einen Gegner via R-Taste ins Visier, leuchtet die aktuelle Trefferzone auf. Mit Hilfe des Analog-Sticks wechselt Ihr zwischen den verschiedenen verwundbaren Bereichen hin und her.

Blutige Vergangenheit:

Entwickler Silicon Knights' letztes Konsolen-Werk war "Blood Omen: Legacy of Kain" (PSone). Schon anno 1996 zeigten die Kanadier ihre Vorliebe für den roten Lebenssaft und schickten Vampir Kain auf eine blutige Reise durch das Fantasy-Land Nosgoth.


"Blood Omen: Legacy of Kain" (PSone)


Ohne Grips kommt Ihr in "Eternal Darkness" nicht weit: Viele Rätsel gehen weit über das Genre-übliche Schalterdrücken und Kistenschieben hinaus.



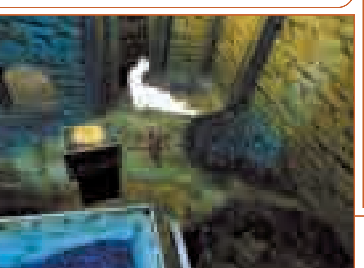
Aus einem Guss: In unzähligen Zwischensequenzen in Spieleoptik erfahrt Ihr alles über die Hintermänner und die 'große Verschwörung'.



Im Zentrum der Magie: Begleitet von unheimlichen Stimmen erscheinen die Runen auf dem Boden und hüllen Euch in ein Schutzschild.



Indem Ihr aufgesammelte Runen mit einer von vier Grundmagien verbindet, erschafft Ihr insgesamt zwölf verschiedene Zaubersprüche.





Nützlicher Helfer: Mit dem 'Trapper'-Skorpion schlüpft Ihr durch winzige Öffnungen und beamt Hindernisse in eine Parallelwelt.

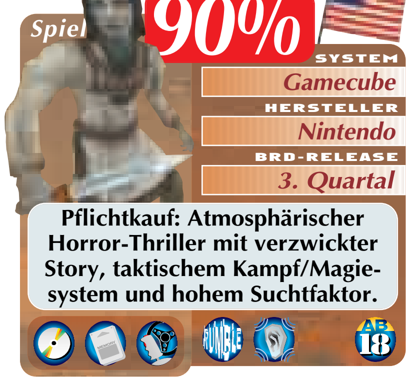
Neben konventiellem Kriegsgerät steht Euch zudem ein umfangreiches Magiesystem zur Verfügung. Gefundene Runensteine lassen sich in einem speziellen Menü zu mächtigen Zaubern kombinieren: ladet Waffen magisch auf, gewinnt Lebensenergie zurück, errichtet ein magisches Schutzschild um Euren Helden oder spürt unsichtbare Feinde auf. Durch unterschiedliches Kombinieren der Runen entdeckt Ihr mitunter weitere Zauber (insgesamt ein Dutzend), deren Wirkung sich Euch jedoch erst mit dem Finden der entsprechenden 'Codex'-Tafel erschließt.

Der Spielablauf gestaltet sich äußerst abwechslungsreich: Nachdem Ihr mit dem römischen Sandalen-Krieger das Ende des Levels erreicht habt, schlüpft Ihr wieder in die Haut von Alexandra und stöbert weiter in dem gruseligen Anwesen herum. Nach und nach findet Ihr in dem Gemäuer zwölf Kapitel des mysteriösen Buches, welche gleichzeitig für ein Dutzend Levels und unterschiedliche Charaktere stehen. Jede Spielfigur durchlebt dabei ihre individuelle Geschichte, erst gegen Ende ergeben die einzelnen Story-Puzzlestücke ein komplexes Ganzes.

Bis Ihr jedoch das grandiose Finale nach etwa 15 Stunden Spielzeit erreicht, erlebt Ihr eine Achterbahnfahrt der Gefühle. Zum einen harmonieren die Aufteilung in überschaubare, abgeschlossene Kapitel, die taktisch angehauchten Kämpfe und die spannende, häppchenweise servierte Story so perfekt, dass sich unmittelbar nach dem Beginn das 'Nur noch ein Level'-Gefühl einstellt und bis zum Schluss anhält. Und zum anderen versetzten Euch die genialen 'Sanity'-Effekte ein ums andere Mal in Angst und Schrecken – vom fingierten Systemabsturz bis hin zum plötzlichen Tod Eures Helden reichen die vielfältigen Schockmomente. Ein besonderes Lob hat zudem der hervorragende Dolby-ProLogic-2-Soundtrack verdient, der mit wunderschönen Melodien und guter Räumlichkeit glänzt. Die Grafik von "Eternal Darkness" erreicht nicht ganz die Brillanz von "Resident Evil", dafür erlebt Ihr dramatische Kamerafahrten am laufenden Band ohne einen einzigen Ruckler. Wer nur ein Quäntchen für Abenteuer- und Grusel-Spiele übrig hat, kommt um "Eternal Darkness" nicht herum. *os*



Umringt von Untoten: Schlagt einem nach dem anderen den Kopf ab und Ihr erledigt die orientierungslosen Widersacher gefahrlos von hinten.



MLB Slugfest 20-03

Mit "MLB Slugfest" dürfen nun auch Baseball-Spieler ohne tierischen Ernst ran an den Sport. Auf eine PAL-Version brauchen europäische Keulenschwinger allerdings nicht zu warten – da selbst das massenkompatiblere "NFL Blitz" mangels Erfolg nicht mehr bei uns erscheint, spart sich Midway bei der zweiten US-Nationalsportart die Mühe. Schade drum, denn "MLB Slugfest" zeigt, dass Baseball durchaus launig sein kann. Statt mit fettem Statistikwust und langatmigem Strategieaspekt zu langweilen, schickt Euch die Arcade-Sportelei gleich mitten ins Geschehen: Als Pitcher wählt Ihr zwischen verschiedenen Wurfvarianten oder knallt dem Schlagmann direkt den Ball an die Rübe – meist verliert dieser dadurch an Stärke, gelegentlich wird er allerdings sauer und verprügelt Euch. Auch der Rest des Spiels hält sich weitgehend an die Originalregeln, erlaubt aber kleine Fiesheiten und Kniffe, um sich Vorteile zu erschummeln.

Die eingängige Steuerung sorgt zwar bisweilen für etwas Verwirrung (insbesondere wenn alle Male besetzt sind), ist aber auch von Baseball-Frischlingen schnell begriffen. Technisch macht "Slugfest" eine gute Figur: Die Stadien wurden detailreich modelliert, die Spieler bewegen sich flüssig und sind mit witzigen Animationen ausgestattet. Ein Lob gibt es außerdem für den gelungenen Kommentar, bei dem sich viele deutsche Fußballspiele eine Scheibe abschneiden könnten. Knallharte Baseball-Fanatiker mögen bei "MLB Slugfest" zwar die teils fehlende Realitätsnähe bemäkeln, doch für Neugierige und Teilzeitfans ist der humorige Ansatz durchaus einen Versuch wert. *us*





Während der Pitch (oben) normal abläuft, geht's am Mal (rechts) ungewöhnlich zu: Im echten Baseball prügelt man sich nicht um den Ball.



Das echte Leben

ist in der Baseball-Welt schon so verrückt, dass selbst die flippigsten "Slugfest"-Ideen nicht mehr abwegig erscheinen: Die armen Keulenschwinger fühlen sich trotz Rekordverträgen so unterdrückt, dass dieses Jahr mal wieder ein Streik im Gespräch ist, der selbst die World Series (also das Finale) in Frage stellt. Ebenfalls beim deutschen Leib- und Magensport unvorstellbar: Anfang Juli musste das Allstar-Spiel vorzeitig abgebrochen und als ein Remis gewertet werden, weil aufgrund obskurer Regeln am Schluss die noch einsetzbaren Spieler ausgingen...

Sky Gunner

Auch wenn das liebliche Abendrot die Landschaft in ein friedliches Licht taucht, lassen sich die Feinde nicht von romantischen Gefühlen leiten.

Bildraten-Basteleien:

Eigentlich läuft "Sky Gunner" von Haus aus immer so schnell bzw. flüssig wie möglich – meistens schaffen die 3D-Routinen auch die magische 60-Bilder-Marke; bei viel Action auf dem Bildschirm wird's dafür immer wieder mal erheblich langsamer. Als Ausweichlösung bekam die US-Fassung eine Alternative spendiert: Aktiviert Ihr das 'Uniform Processing' im Titelscreen (oben, Dreieck, links, Kreis, unten, X, rechts, Quadrat), wird das Geschehen mit stabileren 30 Bildern dargestellt, allerdings müsst Ihr dann leider auch mit nur der halben Auflösung leben.

Eigentlich ist die Ballerei "Sky Gunner" ja im Sortiment von Sony Japan beheimatet, doch den US-Kollegen war's wohl zu asiatisch, weshalb sich prompt der Anime-Spezialist Atlus die nordamerikanischen Rechte gesichert hat.
Im beschaulichen Küstenstädtchen Rive wird auf einer fliegenden Ausstellung die sagenhafte 'Eternal Machine' präsentiert. Die will sich prompt der Ganove Ventre mit Hilfe seiner mechanischen Puppenarmee unter den Nagel reißen. Das könnt Ihr natürlich nicht zulassen und schlüpft deshalb in die Rolle eines 'Gunners': Diese wackeren Gesellen sind fähige Piloten, die mit Doppeldecker-artigen Flugzeugen die Lufträume patrouillieren. Euer Vehikel beherrscht nicht nur Standardmanöver wie seitliche Rollen und rasche Kehrtwenden, sondern ist auch mit einer Zielerfassung für das Maschinengewehr und drei Extrawaffen ausgestattet: Mit Feuerwerksknallern jagt Ihr durch die große Reichweite



Die Hintergrundstory wird in hübschen und teils animierten Bildersequenzen mit ansehnlicher Japano-Optik erzählt.



Dieser niedliche Fiesling zählt einen Countdown hinunter, an dessen Ende das Luftschiff die Hindenburg imitiert.



Gegen dicke Brocken (links) helfen nur große Kaliber wie z.B. zielgenau platzierte Feuerwerkskörper (oben).

ganze Feindesstaffeln hoch. Schwerer zu bedienen sind die wuchtigen Kreuzbomben: Diese verankern sich an besonders dicken Kontrahenten und müssen dann durch Beschuss gezündet werden. Flinke Gegner beharkt Ihr mit 'Hundefallen', die zwar selbst keinen Schaden anrichten, aber das Opfer bremsen und damit zur besseren Zielscheibe degradieren.
Auch mit der Kameraperspektive müsst Ihr Euch erst vertraut machen: Diese zentriert sich nämlich nicht hinter Eurem Flugzeug, sondern bleibt meist auf das gerade in der Zielerfassung verankerte Objekt gerichtet. Das ist zwar ungewöhnlich, sorgt aber in der Tat für etwas mehr Durchblick, wenn viel los ist – und das kommt nicht selten vor: Zahllose Feindgeschwader sausen durch die Gegend, massive Luftschiffe und dicke Obermotze ballern kräftig um sich. Bei

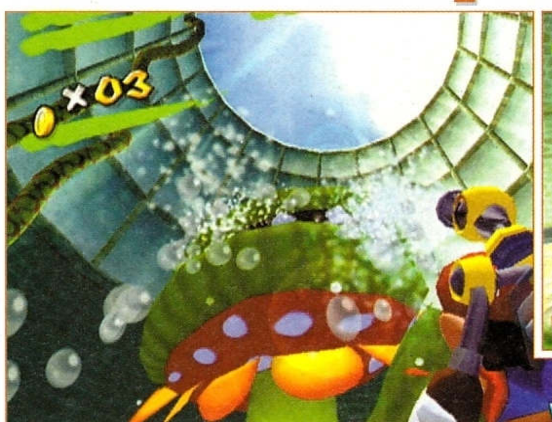


Trainieren geht über probieren: Jeder Gunner hat seine eigene Spezialität, die Ihr am besten im Tutorial kennenlernt.

so viel Action in der Luft ist es kein Wunder, dass Orientierungslosigkeit und gepflegtes Chaos gelegentlich unvermeidbar sind.
Leider geht die putzige Anime-Optik gerade in späteren Levels öfters in die Knie und bremst damit das Geschehen (speziell in den imposanten Kämpfen gegen wuchtige Bosse) etwas aus. Trotzdem gefällt die bunte Grafik ebenso wie der symphonisch angehauchte Soundtrack – japanophile Fliegerasse freuen sich über die alternative japanische Sprachausgabe. Wer sich mit den technischen Macken anfreunden kann, bekommt mit "Sky Gunner" eine spaßige Flugzeug-Ballerei, allzuviel Abwechslung im Spielablauf solltet Ihr allerdings nicht erwarten. *us*



Super Mario Sunshine





Kampf mit einem Zwischengegner: Spritzt der Pflanze ordentlich Wasser ins Maul und springt hinterher auf ihren dicken Bauch.

Marios böser Zwilling? Dieser Herr ist für den ganzen Schlamassel auf Dolphic Island verantwortlich.



Via Z-Trigger ruft Ihr einen Statistik-Bildschirm auf, in dem Ihr Eure gesammelten Trophäen pro Level bewundern dürft.

***Premiere** darf Marios Kumpel und Reituntersatz Yoshi feiern: Erstmals galoppiert Ihr in einem 3D-Jump'n'Run mit dem Dino durch eine Polygon-Landschaft.*



Vom Dino zum Chamäleon: Yoshi wechselt je nach verspeister Frucht die Farbe.

Der Name Mario steht seit über zwei Jahrzehnten für Jump'n'Run-Kost par excellence. Seine Karriere begann 1981 als 2D-Sprite in dem Arcade-Automaten "Donkey Kong", führte über diverse Abenteuer in der 8- und 16-Bit-Ära und kumulierte auf dem N64 schließlich im revolutionären 3D-Hüpfer "Super Mario 64". Sechs Jahre sind seitdem ins Videospielland gegangen und bis auf einige Gastauftritte ist es still geworden um den dickbäuchigen Klempner. Doch jetzt ist es endlich wieder soweit: Mit "Super Mario Sunshine" greifen Shigeru Miyamoto und sein Team erneut nach der Jump'n'Run-Krone.

Auch ein Superheld braucht mal Urlaub, und so begibt sich Mario mit seinen Freunden Toad und Prinzessin Peach auf eine Flugreise in den Süden. 'Dolphic Island' heißt das Ziel, eine kleine Insel ideal zum Ausspannen. Aber schon bei der Landung gibt's die ersten Probleme: Die Rollbahn ist mit einer glitschigen Farbe verdreckt, nur eine Notbremsung bewahrt das Flugzeug vor einem schmutzigen Anstrich. Der Rest des Eilands sieht mit überall anzutreffenden Schmierereien nicht besser aus – wer zeichnet bloß für diese Sauerei verantwortlich? Für die Einwohner von Dolphic Island ist der Fall klar: Der Schuldige heißt Mario! Aufgrund von Zeugenaussagen und einem passenden Phantombild fällt das gnadenlose Urteil – der schnauzbärtige Klempner bleibt solange auf der Insel, bis er sie penibel vom kleinsten Farbklecks gesäubert hat...

Hier greift Ihr zum Joypad und macht Euch erstmal mit Marios Gehilfen wider den Dreck vertraut. Sein sprechender Assistent heißt FLUD und stellt eine äußerst vielseitig einsetzbare Wasserspritze dar. Ist das Gerät auf Marios Rücken gefüllt, löst Ihr je nach Druckintensität via R-Taste einen mehr oder weniger starken Wasserstrahl aus. Damit beseitigt Ihr wirkungsvoll und umweltschonend Verschmutzungen aller Art, egal ob an Wänden oder auf Marmorböden – selbst vor Kleidungsstücken macht Ihr nicht halt. Habt Ihr den Kanister leergespritzt, steuert Ihr ein Wasserbecken oder das offene Meer an, um Eure 'Waffe' wieder aufzufüllen.

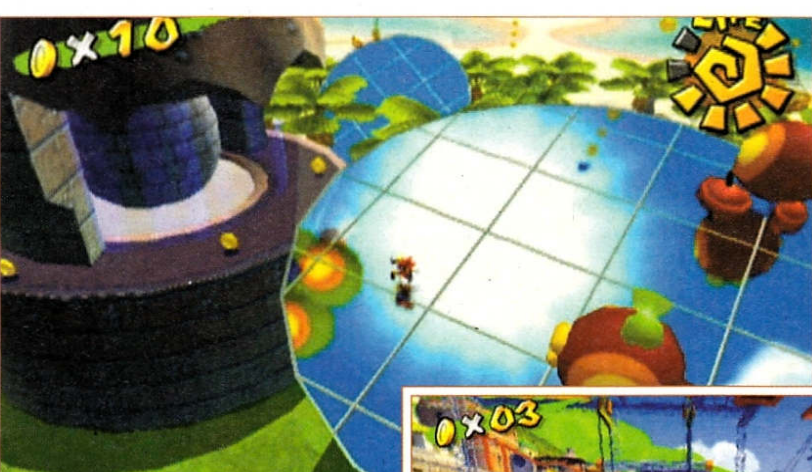
Dank Marios zahlreicher Fähigkeiten lässt sich FLUD überaus flexibel einsetzen: Spritzt Ihr während des Laufens, säubert Ihr den Bereich vor Eurer Nase und schafft so eine rutschfreie Gasse.



Nervenstark: In schwindelerregender Höhe balanciert Ihr über hin- und herschaukelnde Seile. Dank frei dreh- und zoombarer Kamera habt Ihr jedoch stets einen guten Überblick.



In der Hauptstadt von Dolphic Island findet Ihr die Eingänge zu den sieben Großabschnitten



Befreit die Sonnenkollektoren von unliebsamem Gesindel und bewundert nebenbei die hübschen Spiegelungen

Heißer Hund: Ein idyllischer Badeort wurde von bissigen 'Feuer-Kötern' überfallen und trocken gelegt.



"Wave Race" im Mario-Stil: Auf dem Rücken eines Meerestieres jagt Ihr acht roten Münzen hinterher.

Drückt Ihr die rechte Schultertaste komplett durch, bleibt der putzwütige Held stehen und Ihr könnt via Analog-Stick die Richtung des Strahls frei bestimmen. Besonders exakt bestimt Ihr den Wasserfluss aus der 'Umschau'-Perspektive; sinnvoll im Kampf mit dickeren Umweltsündern ist die 'Strafe'-Funktion, mit der Ihr zu den Seiten ausweicht und gleichzeitig den Fiesling mit einer kräftigen Dusche traktiert. Damit nicht genug: Befindet Ihr Euch auf einem Hügel, so könnt Ihr den Bereich vor Euch wässern und verwandelt so den Hang in eine Wasserrutsche – einfach anlaufen und via Bauchplumpser hinuntergleiten. Und um die Vielfalt komplett zu machen, findet Ihr in den quietschbunten 3D-Arealen spezielle Aufsätze für Euren mechanischen Helfer. In blauen Kisten versteckt sich ein Bauteil, mit dem Ihr FLUD zu einem wassergetriebenen Jetpak umfunktioniert – selbst größere Abgründe verlieren damit ihren Schrecken. Öffnet Ihr eine rote Box, springt ein Düsenaufsatz heraus, der Euren Assistenten wie eine Rakete in den Himmel schießen lässt. Im grauen Pendant gibt's schließlich einen Propeller zu holen, mit dem Ihr wie der Blitz über Wasser und Land fegt.

Eure Wasserspritze auf dem Rücken ist allerdings nur die halbe Miete. Um in den sieben Abschnitten alle Aufgaben zu erfüllen, müsst Ihr Marios Talente aus dem Effeff beherrschen: Einfacher und Kreisel-Hüpfer, Dreifach-Sprung, Seitwärtssalto, Poplumpser, Hechtattacke und – nicht zu vergessen – das berühmte 'Zwischen den Wänden Hüpfen' sind unabdingbar für den "Super Mario Sunshine"-Spieler. Darüber hinaus kann der dickliche Klempner in schwindelerregender Höhe sicher auf Seilen balancieren, in offener See auf Tauchgang gehen oder Gegenstände durch die Pampa schleppen.

Der Spielablauf erinnert dabei stark an den N64-Vorgänger "Super Mario 64". Die Inselhauptstadt dient als Ausgangspunkt für Eure Ausflüge, spezielle Gebäude markieren den Eingang zu den einzelnen Großabschnitten, in denen es je zehn Aufgaben zu erledigen gilt. Euer Hauptaugenmerk liegt dabei auf den so genannten 'Shines': Für jede erfolgreich absolvierte Mission werdet Ihr mit einer dieser Sonnenähnlichen Medaillen belohnt. Je mehr Ihr

Sprachbarriere:

Wer die Veröffentlichung der US- respektive deutschen Fassung nicht erwarten kann, sollte sich darüber im Klaren sein, dass ihm viele hilfreiche Informationen vorenthalten bleiben. So bekommt Ihr nicht nur im Gespräch mit den Insel-Bewohnern zahlreiche Hinweise, auch Euer Wasser spritzender Assistent versorgt Euch mit wichtigen Tipps – leider nur in japanischen Schriftzeichen. Nichtsdestotrotz lässt sich "Super Mario Sunshine" mit Ausdauer und einigem Herumexperimentieren knacken.



Ein Fall für einen echten Klempner: In der Hauptstadt dürft Ihr in das Kanalsystem runtersteigen.



Nur für schwindelfreie Zocker: Während Ihr in einem Achterbahn-Waggon hin- und hergeschleudert werdet, attackiert Ihr einen gigantischen Bowser-Mech mit Raketen.

Auf den ersten Blick fallen die grafischen Unterschiede zwischen "Mario 64" und "Sunshine" nur marginal aus. Bei genauerem Hinsehen fasziniert das Gamecube-Abenteuer jedoch mit erstklassigen Wassereffekten, sehr guter Weitsicht (selbst weit entfernte Münzen sind klar zu erkennen) und deutlich lebendigeren Landschaften (ständig kreisen Möwen in den Levels und unter Wasser seht Ihr Fischschwärme). Das neue "Mario" ist zwar kein Hingucker wie z.B. "Star Wars Rogue Leader", überzeugt aber mit einer atmosphärischen und nahezu fehlerfreien Comic-Optik.





Alt und Neu: "Super Mario 64" (N64, oben) und der Gamecube-Nachfolger "Sunshine".



Je nach gewähltem Aufsatz für Eure Rucksack-Wasserspritze dürft Ihr kurze Zeit über dem...

...Boden schweben (links), wie ein Blitz über den Strand oder Wasser fegen (Mitte) oder wie ein Rakete in den Himmel...

...schießen (rechts). Allerdings müsst Ihr die praktischen Gimmicks erst einmal finden.

davon sammelt, desto größer gerät die Auswahl an Levels in der Hauptstadt. Die zu erfüllenden Aufgaben sind so unterschiedlich wie abwechslungsreich: Die Spanne reicht von 'Finde alle acht roten Münzen im Abschnitt' über 'Besiege den Zwischengegner' bis hin zu 'Verfolge Marios Schmierfinken-Doppelgänger'. Auch wenn Euch die japanischen Einblendungen mit der Missions-Beschreibung erstmal nichts sagen, ein einleitender Kameraschwenk über die relevanten Örtlichkeiten sowie überall aufgestellte Wegweiser verschaffen Euch (meist) Klarheit.

Wie schon "Super Mario 64" ist auch "Super Mario Sunshine" nicht nur ein Geschicklichkeits-Test. Neben Können am Joypad sind vor allem Grips und Improvisations-Talent gefragt – für das Erreichen des Missions-Ziels stehen Euch immer mehrere Wege offen. Ein Beispiel: Wie erreiche ich die rote Münze auf der Spitze eines Turms? Wenig Geübte suchen zuerst nach dem Raketenaufsatz für die Wasserspritze und schießen sich Plattform für Plattform nach oben. Fortgeschrittene nutzen übereinander angeordnete Seile, um sich Schritt für Schritt höher zu katapultieren und schließlich mit einem schicken Felgunterschwung neben der Münze zu landen. Profis gehen dagegen den direkten Weg und hüpfen mit Dreifach-Sprüngen und ausdauernden Hopsern zwischen zwei Felswänden zum Ziel.

Wie im Vorgänger stellt sich auch bei "Super Mario Sunshine" schon nach kurzer Zeit ein alles beherrschendes Suchtgefühl ein, und das obwohl der Schwierigkeitsgrad zum Teil deutlich erhöht wurde. Dank der perfekten, millimetergenauen Steuerung und dem ausgefeilten Leveldesign kommt echter Frust so gut wie nie auf – nur ganz selten verliert Ihr aufgrund einer ungünstigen Kameraperspektive ein Leben, im Regelfall müsst Ihr die Schuld immer bei Eurem Unvermögen respektive Eurer Unkonzentriertheit suchen. Und genau diese Tatsache fesselt ans Joypad und lässt Euch ins 'Nur noch ein Versuch'-Fieber verfallen. Allein wer schon mal drei Minuten mit schweißnassen Händen und in höchster Anspannung über sich drehende und kippende Plattformen gesprungen ist, um schlussendlich einen 'Shine' als Belohnung in den Händen zu halten, kann das sich einstellende 'Ich bin der Größte'-Gefühl nachempfinden. An der stimmigen, flüssig scrollenden Optik gibt's nur die teilweise grob aufgelösten Texturen zu kritisieren – das kann der Gamecube besser! Dank der jederzeit nachjustierbaren Kamera habt Ihr das turbulente Geschehen stets im Blick. In puncto Musikuntermalung bekommt Ihr ausgezeichnet komponierte Abwandlungen von diversen "Mario"-Themen serviert (in 'Dolby ProLogic 2'-Surround-Sound), die sich sofort in den Gehörgang bohren und zum Mitpfeifen anregen. "Super Mario Sunshine" definiert das Jump'n'Run nicht neu, nichtsdestotrotz ist der Titel ein (fast) perfekter Genre-Vertreter, der in keiner Sammlung fehlen sollte! *os*



Das Pendant zu den Bowser-Levels aus dem Vorgänger: In jedem Großabschnitt erwartet Euch ein irrwitziges, frei im Raum schwebendes 3D-Konstrukt, das mit anspruchsvollen Sprungpassagen nur so gespickt ist.



SO WERTEN DIE EXPERTEN

"www.ichbindrin.de"

Das Internet macht die Selbstinszenierung zum Kinderspiel. Mit welcher Seite würden sich die MAN!ACs im World Wide Web verewigen?

Colin spielt:

1. Eternal Darkness	NGC
2. Mario Sunshine	NGC
3. Burnout 2	PS2

...und träumt von

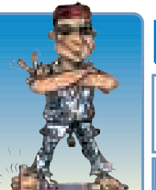
www.spongebob-maniac.de, um dem genialen Comic-Spülschwamm auch hierzulande ein würdiges Forum zu bieten.

Ulrich spielt:

1. Lotus Challenge	PS2
2. V-Rally 3	GBA
3. Splashdown	PS2

...und träumt von

www.ohwiescha.de, weil eine Webleiche mit halbwegs originellem Namen besser als nichts ist.



David spielt:

1. Dark Age of Camelot	PC
2. Bruce Lee	XBOX
3. Golden Sun 2	GBA

...und träumt von

www.anonyme-mmorpger.de, weil auch virtuelle Menschen ein Recht auf Selbsthilfegruppen haben.

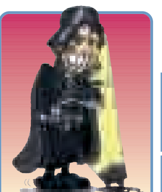


Stephan spielt:

1. Eternal Darkness	NGC
2. www.zockomat.de	PC
3. Gun Metal	XBOX

...und träumt von

www.klugscheisser.de, weil sich hier all die Surfer austoben könnten, die mich web-weit nerven.



Olli spielt:

1. Mario Sunshine	NGC
2. Eternal Darkness	NGC
3. Turok Evolution	XBOX

...und träumt von

www.supergreg-reborn.com, weil der beste DJ der Welt nicht sang- und klanglos verschwinden darf.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER
Cybermedia
SYSTEM
Printer 128
ZIRKA-PREIS
3,35 Euro
GRAFIK 84% SOUND 76%

Spielspaß 88%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

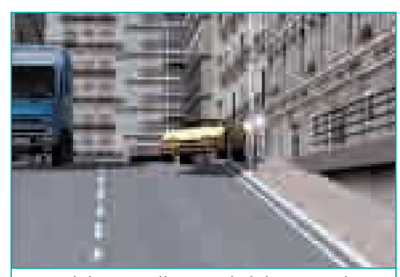
1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: Reflections, England (www.stuntman-game.com)

Stuntman

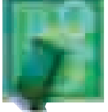

Es müssen nicht immer Sportboliden sein: Im flotten Kleinwagen braust Ihr undercover durch die engen und verkehrsreichen Gassen der mondänen Mittelmeer-Metropole Monaco.


Dreist geklaut: Aus den Bond-Filmen "You only live twice" und "Tomorrow never dies" wird "Live twice for tomorrow".


'Ich bin so toll': Natürlich bietet Euch "Stuntman" auch ein spektakuläres Replay Eures erfolgreichen Stunts.

Wichtige Anmerkung:

Unser Test beruht auf der fertigen US-Version, da die PAL-Fassung nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluss eintraf. Sollte es in der finalen deutschen Version wesentliche Änderungen in puncto Spielablauf oder Grafik geben (was Infogrames behauptet), werden wir Euch in der nächsten MAN!AC darüber informieren.



Spektakuläre Unfälle, zerbeulte Karosserien und wilde Verfolgungsjagden gehören seit über einem halben Jahrzehnt zu den Markenzeichen der englischen Entwickler Reflections. Mit ihrem PS2-Erstling "Stuntman" treiben die "Driver"-Macher ihr Erfolgsrezept nun auf die Spitze.

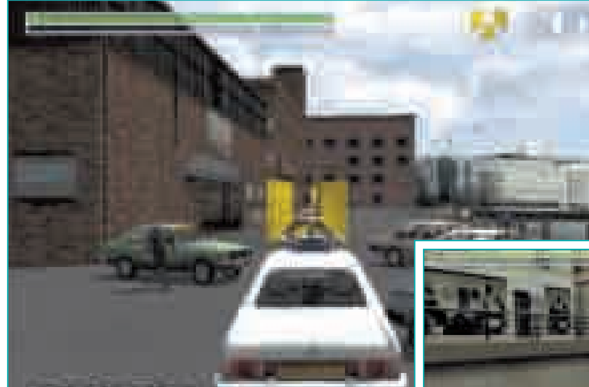
Fahrschule

Bevor Ihr Euch an einer Stuntman-Karriere versucht, Eure eigene Stuntshow in einer Arena zelebriert oder in den DVD-Extras (siehe Randspalten) stöbert, solltet Ihr einen Blick ins Fahrertraining werfen. Hier dürft Ihr in den drei Kategorien 'Präzision', 'Zeitfahren' sowie 'Stuntprüfung' ein Gefühl für die verschiedenen Vehikel entwickeln und unter Zeitdruck Einparkmanöver durchführen, auf dem Filmgelände auf Runden-Rekordjagd gehen oder die Stuntarena nach versteckten Münzen abgrasen. Die Steuerung der Fahrzeuge ist gewohnt simpel: Eine Taste fürs Gas geben, ein Button fürs Bremsen respektive Rückwärtsfahren und ein Knopf für den Einsatz der Handbremse – Zocker mit "Driver"-Erfahrung wuchten die Boliden schon nach kurzer Einspielzeit effektvoll um die Kurven oder in engste, von Pylonen markierte Parklücken.

Klappe, die Erste!

Nach einigen Trainingsrunden seid Ihr endlich bereit für die große Stuntman-Karriere. Insgesamt sechs Filme mit je durchschnittlich vier Drehabschnitten stehen Euch bevor.
Erster Einsatzort sind dabei die Londoner Docklands, wo Ihr durch die engen Gassen diverser Lagerhaus-Areale prescht und unzählige Gegenstände wie Pappkartons, Holzfässer oder Straßensperren über den Haufen fahrt. Nach einer kurzen Einleitungssequenz, die Euch den Inhalt des Films näher bringt, und ohne weitere Erklärung zu den zu absolvierenden Stunts geht's dann etwas unvermittelt los. Nach dem üblichen '3,2,1'-Countdown läuft die Kamera und der


Ein Vorgeschmack auf "Indiana Jones" Teil 4? In Ägypten jagt Ihr die Fieslinge mit einem flotten Motorrad-Gespann quer durch die Wüste.


Optische Hilfestellung geben Euch diverse Einblendungen auf dem Monitor: Zwischen...

...den Hindernissen hindurch (links), links überholen (Mitte) und dieses Auto verfolgen (rechts).

Zusätzlich erhaltet Ihr über Funk Regie-Anweisungen, die allerdings sehr vage sind.

Regisseur bombardiert Euch über Funk mit Anweisungen: 'Verfolge den Transporter', 'Überhole den vorausfahrenden Wagen rechts', 'Fahr auf die Gegenspur und schramme an dem LKW entlang', 'Durchbrich die Straßensperre', 'Mach eine 180°-Wende und ramme anschließend das parkende Auto' oder 'Halte dich nahe der Explosion' schallt es aus dem Lautsprecher.

Visuelle Unterstützung erhaltet Ihr während der Dreharbeit durch diverse transparente Einblendungen. So markieren beispielsweise gelbe Pfeile das zu verfolgende Vehikel, zwei aufeinander zulaufende Wände signalisieren 'Hier durchfahren!', ein Bombensymbol steht für eine an dem Ort geplante Explosion und zwei senkrechte Stangen zeigen Euch den nächsten zu passierenden Checkpoint innerhalb eines festen Zeitlimits.

Darüber hinaus informieren Euch zwei grüne Balken am oberen Bildschirmrand über den aktuellen Zustand des Drehs. Die zu Beginn leere untere Leiste füllt sich dabei Schritt für Schritt mit jedem abgeschlossenen Einzelstunt: Für korrekt absolvierte Aufgaben kassiert Ihr einen grünen Streifen, der je nach Schwierigkeit des Tricks länger oder kürzer ausfällt. Vermasselt Ihr dagegen einen Stunt, färbt sich in der oberen Leiste der entsprechende Streifen rot. Enttäuscht Ihr den Regisseur zu oft oder seid Ihr seiner Ansicht nach zu langsam unterwegs, bricht er den Dreh ab und Ihr müsst nochmal ganz von vorn beginnen – Zwischenspeicherpunkte sucht Ihr vergebens. Entweder Ihr schafft die oftmals mehrere Minuten dauernde Einstellung komplett oder gar nicht.

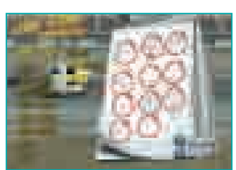
Mit Sport- und Panzerwagen

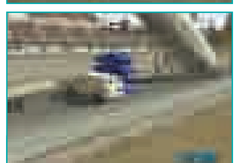
In den sechs Filmen seid Ihr immer mit irgendwelchen Gefährten unterwegs, spektakuläre Schlägereien oder Stürze aus dem zehnten Stock überlasst Ihr lieber Euren Kollegen. Als Fahrzeug-Spezialist klemmt Ihr Euch hinter das Steuer von schnittigen Sportwagen, Hubraum-starken Muscle-Cars, Polizeiautos oder

BEULEN IM BLECH: **Kaum ein Titel der letzten Zeit hinterließ bei mir einen solch zwiespältigen Eindruck. Einerseits fasst man sich bei den enormen Design-Macken (fehlende Anweisungen des Regisseurs vor Beginn der Stunts, hakelige Kollisions-Abfrage) an den Kopf, andererseits fesselt einen die rasante Jagd nach der absolut perfekten Ausführung spätestens beim ersten gemeisterten Korkenzieher-Sprung. Menschen mit dünnem Geduldsfaden sowie schwachen Nerven machen aber am besten gleich einen großen Bogen um Reflections pedantisches Stück Software: Millimeter-genaue Bremsmanöver und gekonnte Drift-Einlagen sind wegen der realistischen Fahrphysik erste Raser-Pflicht. Die schick geschnittenen Trailer nach Abschluss jedes Films stellen jedoch eine mehr als adäquate Belohnung für die zuvor erlittenen Strapazen dar. Außerdem mutiert der anfänglich karge 'Stunt Constructor' mit zunehmender Spieldauer zum ausgewachsenen Spaß-Monster: Herrliche Crashs mit unbemannten Schrott-Autos bringen das famose Schadensmodell so richtig zur Geltung.**

Stephan Freundorfer

***Der Stunt Arena Constructor** überzeugt mit eingängiger Benutzerführung und vielen coolen Utensilien. Allerdings erfordert die Konstruktion einer aufwändigen und vor allem funktionierenden Stuntshow viel Zeit – Übung macht den Meister!*




Mit einigen wenigen Handgriffen platziert Ihr Eure Stuntutensilien in der Arena


Realistische Fahrphysik: Der Panzerwagen ist äußerst schwerfällig und alles andere als wendig.


Springt über zwei entgegengesetzt fahrende Güterzüge: Neben perfektem Timing ist an dieser Stelle auch hohe Geschwindigkeit gefragt.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



Spaß mit Mini-Spielen: In den Stuntprüfungen (links) sammelt Ihr Münzen ein, im Zeitfahren geht Ihr auf Rundenrekordjagd.

Diesen Bildschirm werdet Ihr hassen lernen: Bleibt Ihr an einem Hindernis hängen, bricht der Regisseur den Dreh ab.

Extra-Vielfalt:

Auf der "Stuntman"-Disc findet Ihr unter dem Menü-Punkt 'DVD Extras' einige nette Boni. Neben einem interessanten 'Making of', einem Interview mit dem legendären Hollywood-Stuntman Vic Armstrong und einem Video über Tommy Trubbles Stuntfirma gibt's einen kurzen Teaser zu Reflections' nächstem Projekt "Driver 3", ein "V-Rally 3"-Promovideo, ein "Superman"-Filmchen (erscheint für PS2) sowie einen Musik-Clip von 'Yvonne'.

schnöden Otto-Normal-Karren – natürlich immer passend zum aktuellen Film-Ambiente. Letzteres ist auch der Grund, warum Ihr u.a. mit ungewöhnlichen Fahrzeugen wie Panzerwagen, Tuk-Tuk oder Schneemobil auf die Piste geht: Doubelt Harrison Ford im neuesten "Indiana Jones"-Film, fegt in einem Hongkong-Action-Verschnitt über die Dächer einer asiatischen Großstadt und schlüpft in die Rolle von James Bond, der in verschneiten Dörfern üblen Gaunern hinterherhetzt.

Allen Vehikeln gemein ist das ausgefeilte Schadensmodell, das jede Kollision in der Blechhülle der Fahrzeuge sichtbar macht. Während leichte Berührungen nur kleine Beulen in der Karosserie verursachen, fliegen bei einem Frontalcrash unweigerlich die Polygon-Fetzen: Stoßstange, Motorhaube oder Kotflügel verabschieden sich mit einem effektvollen Knall – ist der Schaden am Fahrzeug zu hoch, bricht der Regisseur mit einem 'Schnitt!' die Dreharbeiten ab und Ihr müsst nochmal von vorn beginnen.

Die eigene Stuntshow

Wer Abwechslung von der anstrengenden Double-Karriere sucht, darf sich unter dem Menüpunkt 'Stunt Constructor' selbst inszenierten Stuntshows widmen. In einer riesigen Arena dürft Ihr via Editor typische Utensilien wie Rampen, Kisten, Fässer, Straßensperren, Mülltonnen, Loopings, Fahrzeuge, Pylonen, Pyroeffekte und andere Gegenstände platzieren. Zu Beginn verfügt Ihr nur über eine Handvoll dieser Items, alles weitere müsst Ihr Euch mit guten Leistungen im Karriere-Modus freispielen. Das Aufstellen der Utensilien erfolgt mit Hilfe simpler Kommandos: Kameraperspektive verändern, ausgewähltes Item drehen, absetzen, duplizieren oder bewegen – in Minutenschnelle entsteht so Euer individueller Stuntparcours.

Wählt anschließend ein Auto und startet die Probefahrt. Ist alles zu Eurer Zufriedenheit, speichert Ihr die Konstruktion auf der Memory Card. Habt Ihr Euch im Karriere-Modus weitere Items erspielt, dürft Ihr sie in die bestehende Arena einbauen. Darüber hinaus könnt Ihr eine besonders spektakuläre Wiederholung Eures Stunts sichern und damit bei Euren Kumpels Eindruck schinden. *os*

DER ULTIMATIVE TEST FÜRS EIGENE NERVENKOSTÜM: **Ich habe nun wirklich nichts gegen knallharte Videospiele – solange sie einem ein Gefühl von Fairness vermitteln. Und genau dies vermisse ich bei "Stuntman" in den meisten Missionen. Einen Level auf Anhieb mit Zockertugenden wie Reaktionsschnelligkeit, Geschick oder Assoziation zu meistern, ist nahezu utopisch. Viel zu oft seid Ihr Euch (dank des undurchsichtigen Leveldesigns) im Unklaren, wohin Ihr fahren sollt oder Ihr vermasselt den Stunt, weil Euer tonnenschwerer Panzer an einem vergleichsweise winzigen Felsbrocken hängen bleibt. Da es die Entwickler zudem versäumt haben, die Wegführung und die erforderlichen Fahrmanöver vorab zu präsentieren, bleibt Euch nur das Ausprobieren und Auswendiglernen – bei minutenlangen Stunts ist somit Frust vorprogrammiert, zumal Checkpoints oder andere Hilfestellungen gänzlich fehlen. Die Optik schafft es mit zahlreichen Rucklern und teils eintönigen Texturen noch über PS2-Durchschnittsniveau. Zocker mit Nerven aus Stahl und Engelsgeduld dürfen trotz allem Gemecker einen Blick riskieren.**

Oliver Schultes



Über den Dächern von Bangkok: Mit einem dreirädrigen Tuk-Tuk springt Ihr wagemutig von einem Haus zum nächsten.

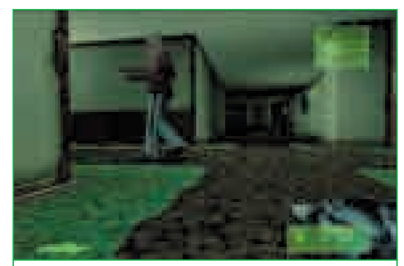




Knatternd durchs winterliche Alpendorf: Für den neuesten James-Bond-Streifen schwingt Ihr Euch sogar auf ein wendiges Schneemobil.

ENTWICKLER: Rebellion, England (www.rebellion.co.uk)

Delta Force: Urban Warfare



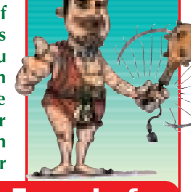
Auf den Teppich gepresst kriecht Ihr hinter den Wachleuten her, um ihnen eine betäubende Elektrobehandlung zu verpassen.

Und wieder einmal heißt der Gegner Terrorismus: Als John Carter, erfahrenes Mitglied der Anti-Terror-Truppe Delta Force, spürt Ihr alleine und in Ego-Perspektive einer weltweiten, kriminellen Verschwörung hinterher. Die Aufträge sind so vielfältig wie die Einsatzorte: Nehmt einen Waffenhändler in seiner mexikanischen Villa gefangen, befreit einen Wissenschaftler aus einem Düsseldorfer Hochhaus oder schleicht Euch durch eine Schweizer Bank, um Informationen aus einem Computer zu beschaffen. Neben einer Unmenge an Aktionsmöglichkeiten wie Kriechen, in Hocke Gehen, zur Seite Neigen oder Körper in düstere Ecken Ziehen nutzt Ihr ein reiches Arsenal, um die Bösewichte von den Beinen zu holen. Schrot- und Scharfschützengewehr, MP, schallgedämpfte Pistole, Elektroschocker, Granate, Mine oder C4 wollen dank durchdachtem Missionsdesign und intelligenten Gegnern überlegt eingesetzt werden – hirnloses Ballern ist in den düsteren Lokationen nur selten angesagt, dafür sind schon die Medi-Kits zu spärlich gesät. *sf*



Feurige Überraschung: Dank Radar (oben rechts) könnt Ihr planvoll gegen Eure Widersacher vorgehen.

SPÄTER SPAß: Bei Atmosphäre und Spannung kommt zwar Rebellions Agenten-Shooter nicht an PSone-Primus "Medal of Honor Underground" ran, passable Technik und durchdachtes Design machen aber "Urban Warfare" auch in Zeiten von PS2 & Co noch zu einem spielenswerten Titel. Beinahe automatisch nutzt Ihr die Vielfalt an Bewegungen und verwendet Euer reichhaltiges Inventar auf taktische Weise – denn zum einen steckt Euer Alter Ego nicht allzu viele Treffer ein, bis er das Zeitliche segnet, zum anderen habt Ihr auch astreine Schleich-Missionen durchzuführen, bei denen Entdeckung zum sofortigen Versagen führt. Wer mit der antiken, relativ ruckelfreien PSone-Optik leben kann, freut sich über einen anspruchsvollen Action-Trip.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER: EA
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 30 Euro
GRAFIK: 75% SOUND: 73%

Spielspaß **78%**

Technisch solider Anti-Terror-Ego-Shooter mit taktischen Anklängen und abwechslungsreichen Missionen.







ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Starbreeze Studios, Schweden (www.enclave.de)

Enclave


3D-Shooter-ähnlich: Mit dem linken Stick steuert Ihr Euren Helden, mit dem rechten die Blickrichtung – auf Wunsch dürft Ihr sogar in die (unübersichtliche) Ego-Perspektive umschalten.

Leider kann die hübsche Verpackung nicht über den dürftigen Inhalt hinwegtäuschen, besonders die Nahkämpfe verkommen zum hektischen Schlagabtausch.

Mit "Enclave" stellt sich einer der heiß ersehntesten Xbox-Exklusivtitel dem MAN!AC-Test. Warum das in Kooperation mit Swing entwickelte Fantasy-Geschnetzel der Schweden Starbreeze Studios die hohen Erwartungen aber leider nicht erfüllen kann, erfahrt Ihr im Folgenden.

Die Rahmenhandlung des 3D-Spektakels setzt dabei zunächst auf Bewährtes: In einem fernen Reich herrscht der obligatorische Krieg zwischen Gut und Böse. Das Besondere daran: Habt Ihr die Seite des Lichts in zwölf Missionen zum Sieg geführt, dürft Ihr Euren Digi-Hals nochmals für die Mächte der Finsternis riskieren, was insgesamt zwei Dutzend Einsätze ergibt. Anfänglich steht Euch jeweils nur ein Charakter zur Wahl, im weiteren Verlauf schaltet Ihr eine Handvoll weitere 'gute' Helden wie Jäger, Zauberer und Druidin bzw. Goblin oder Lich auf Seiten der Schurken frei. Der Spielablauf selbst gestaltet sich trotz vordergründiger Missionsziele (u.a. stehen Eskortierungseinsätze und Infiltrationsaufträge auf dem Programm) jeweils ausgesprochen actionlastig: In verwinkelten Burgruinen, lauschigen Wäldern und verwunschenen Minenanlagen strömen Euch am laufenden Band die Feinde entgegen. Mit Druck auf die rechte Schultertaste lasst Ihr Schwert, Keule oder Streitaxt niederkrachen, das rechte Pendant lässt Euren Held das Schild zücken. Bei Bedarf wechselt Ihr flink zu Flitzbogen oder Armbrust und nehmt weit entfernte Widersacher aus sicherer Entfernung aufs Korn. Heiltränke und Wurfsprengladungen geben dem wüsten Gemetzel zusätzlichen Pepp.

Blindes Stürmen gen Levelausgang empfiehlt sich allerdings weniger: In den weitläufigen Arealen liegen nämlich kostbare Schätze versteckt, die Ihr nach Beendigung der Mission in nützliche Ausrüstungsgegenstände investieren dürft. Eine reichhaltige Palette an Rüstungen, Schwertvarianten und Zauberstäben, aber auch Extra-Bolzen sowie Explosivpfeile stehen Euren Helden je nach Charakterklasse zur Verfügung. Das Speichern geschieht automatisch nach jedem absolvierten Einsatz. Lediglich einige besonders komplexe Levels weisen Checkpoints auf, an denen Ihr nach Lebensverlust weiterzocken dürft. *cg*


Da macht die Trefferzonenabfrage Sinn: Einige Fernwaffen sind mit Zielhilfe und Multischussfunktion ausgestattet.

SCHADE DRUM, ABER BEI "ENCLAVE" WERDE ICH DEN EINDRUCK NICHT LOS, dass die Entwickler die meiste Zeit mit der Präsentation verbracht und dem eigentlichen Spielinhalt kaum Aufmerksamkeit geschenkt haben. Die Verpackung ist den Skandinaviern nämlich gelungen: Eine nette Hintergrundgeschichte, optisch eindrucksvoll wie abwechslungsreich texturierte Levels (bei meist stabiler Bildrate) und eine stimmige Soundkulisse hinterlassen zunächst einen recht guten Eindruck. Leider verbirgt sich hinter der ordentlichen Aufmachung aber nur ein mäßiges Spiel: Das unausgegorene Nahkampfsystem lässt taktische Manöver kaum zu. Rechtzeitiges Ausweichen und Zuschlagen genügt meist zum Sieg – sofern Euch die gegnerische Übermacht (wenngleich von niederer KI geplagt) oder die ungünstige Kameraführung nicht einen Strich durch die Rechnung machen. Gerade in den oft viel zu engen Innenlevels habt Ihr ständig mit Übersichtsproblemen zu kämpfen, was die eh schon hektischen Klopperein zur Glückssache verkommen lässt. Ebenfalls ärgerlich: Auf Levelkarten zur besseren Orientierung haben die Entwickler ganz verzichtet.



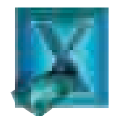



Links: Die Druidin setzt auf Fernzauber. Oben: Gescriptete Events bringen Abwechslung in den Spielverlauf – nett.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Version erscheint demnächst.

ENTWICKLER: Konami, Japan/England (www.konami-europe.com)

Tour de France



Inmitten der Hochsaison des Radsports lässt Konami auch auf der Xbox seine Pedalritter bei der "Tour de France" durchstarten. Als angehender Profi kämpft Ihr Euch durch kleine Rennen und besorgt Eurem Helmträger vom Preisgeld bessere Ausrüstung. Die Rennstallwahl hat nur kosmetische Wirkung, denn das strategische Element des echten Sports bleibt auf der Konsole leider außen vor.

Wie gehabt wurden spielerische Verbesserungen bei der Umsetzung konsequent vermieden, lediglich technisch gibt's minimale Unterschiede: Erwartungsgemäß sieht vor allem der Straßenbelag etwas hübscher aus, dafür gibt's mal wieder nur schnöden Stereo-Ton – Konamis Programmierer stehen mit der 5.1-Technik offenbar auf Kriegsfuß. Radsport-Fans sind in puncto Spannung jedenfalls mit den aktuellen Dopingskandalen besser bedient. *us*

Mein Name ist Ullrich, ich weiß von nichts: Der (Noch-)Telekom-Profi ist auch hier nicht mit von der Partie.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	56%
SOUND	48%

Spielspaß 54%

Gewohnt lieblose Xbox-Portierung der interessanten, aber nur mäßig spannend umgesetzten Radelei.

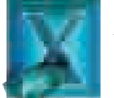
ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 8/2002 ebenfalls mit 54% Spielspaß getestet.

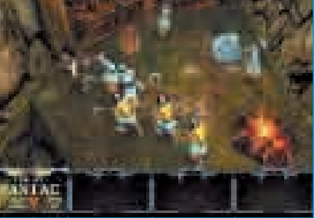
ENTWICKLER: Midway, USA (www.midway.com)

Gauntlet Dark Legacy



Stellte sich in der letzten MAN!AC das "Gauntlet"-inspirierte "Hunter: The Reckoning" unserem Test, folgt diese Ausgabe die jüngste Neuauflage des Genre-Originals.

Wie gehabt metzeln sich bis zu vier menschliche Recken in Digi-Gestalt diverser Fantasy-Helden durch komplexe Polygon-Labyrinthe, metzeln Heerscharen von Monstern nieder, knacken Schatzkisten und suchen den Level-Ausgang. Am Ende jedes Abschnitts investiert Ihr gefundene Schätze in praktische Items und speichert. Am simpel-genialen Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert, lediglich die spartanische Optik erscheint nicht mehr ganz zeitgemäß. Fazit: Alleine eher fade, wird "Gauntlet Dark Legacy" in geselliger Runde auch auf der Xbox zum Riesenspaß. *cg*



Optisch altbacken, inhaltlich ebenfalls: Dennoch macht das einfache Spielprinzip auch heute noch Laune.

HERSTELLER	Microsoft
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	53%
SOUND	68%

Spielspaß 74%

Kerker-Klassiker: Simple, aber immer noch fesselnde Fließbandschnetzelei für nette Mehrspielersessions.





ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Version wurde in MAN!AC 7/2001 getestet (Abwertung auf 74%).

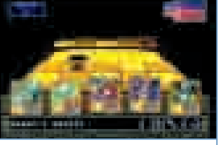
ENTWICKLER: From Software, Japan (www.fromsoftware.co.jp)

Lost Kingdoms


So überschaubar ist der Kampf nur selten – meist gilt es, reaktionsschnell die richtigen Karten zu zücken und Angriffen auszuweichen.

Die mächtigen 'Summon'-Monster kündigen ihr Wirken in einer Extra-Sequenz an

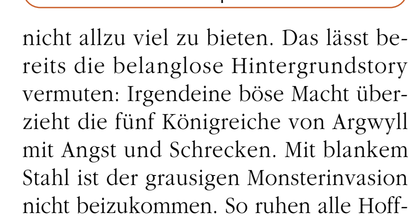
Kartenspiele: Die japanische Erfolgsserie "Yu-Gi-Oh!" dreht sich ebenso wie die Scharmützel von "Lost Kingdoms" um den kämpferischen Einsatz von Spielkarten. Spätestens im Frühjahr will Konami nun auch den europäischen Markt im Sturm erobern: Zielgruppen-gerecht dürfen PSone- bzw. GBC-Besitzer als erste mitmischen – eine TV-Serie befindet sich in der Planungsphase.


Monsterduelle: "Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories" für PSone.

Wer hätte das gedacht: Da bleibt PAL-Zockern seit Jahren ein Großteil konventioneller Nippon-RPGs wie "Dragon Quest" verwehrt, und plötzlich bringt Publisher Activision heimlich, still und leise einen Genre-Vertreter der ungewöhnlichen Art in hiesige Gefilde. So freuen sich darbende Cube-Besitzer zwar über das erste Fantasy-Spektakel für ihre jüngst erworbene Konsole, mit "Final Fantasy" & Co. hat From Softwares Nintendo-exklusives Epos aber wenig gemein. Vielmehr erwartet Euch in "Lost Kingdoms" eine zunächst etwas krude anmutende, aber motivierende Kartenschlacht mit taktischem Tiefgang.

Reise durch Argwyll

Außer dem ungewöhnlichen Kampfsystem hat "Rune" (so der Original-Titel im Land der aufgehenden Sonne) allerdings nicht allzu viel zu bieten. Das lässt bereits die belanglose Hintergrundstory vermuten: Irgendeine böse Macht überzieht die fünf Königreiche von Argwyll mit Angst und Schrecken. Mit blankem Stahl ist der grausigen Monsterinvasion nicht beizukommen. So ruhen alle Hoffnungen auf der jungen Prinzessin Katia. Diese nämlich besitzt die Gabe, mit Hilfe mysteriöser Spielkarten dämonische Mächte heraufzubeschwören und sich diese untertan zu machen. Folglich zieht die blaublütige Schönheit einsam und alleine aus, die schauerliche Besatzungsmacht ein für allemal vom Kontinent zu vertreiben.


Von der Weltkarte aus startet Ihr direkt in den Dungeon. Nach und nach schaltet Ihr immer mehr Schauplätze frei.

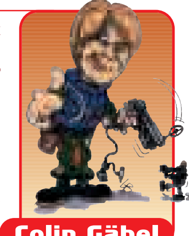
Ähnlich überschaubar gestaltet sich auch der Spielablauf: Auf einer schlichten Weltkarte wählt Ihr via Cursor zunächst eine Lokalität aus, postwendend findet Ihr Euch darauf hin im dreidimensionalen Polygon-Wald, -Schloss oder -Kerker wieder. In den monsterverseuchten Dungeons lässt sich die Kameraansicht per C-Stick um jeweils 90° drehen, schrittweises Zoomen ist ebenfalls mit dem kleinen gelben Analog-Stick möglich.

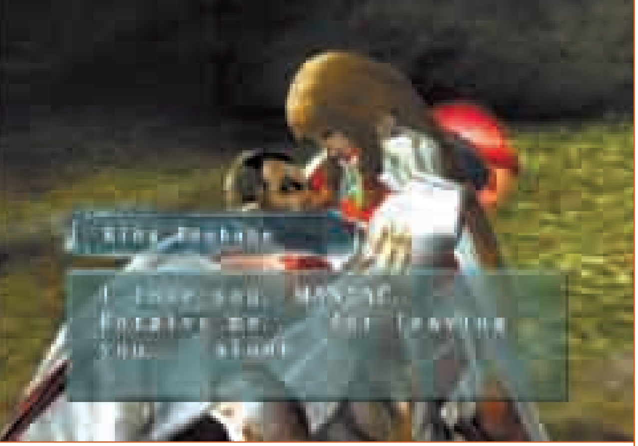


Die Macht der Karten

Zwar wird Katias recht linearer Marsch durch die übersichtlichen 3D-Kerker durch gelegentliche Schalterrätsel, Eskortierungsmissionen oder ähnliche Einlagen aufgepeppt, Eure Hauptaufgabe besteht aber im Niedermetzeln ungezählter Ungeheuerhorden. Nach dem Zufalls-

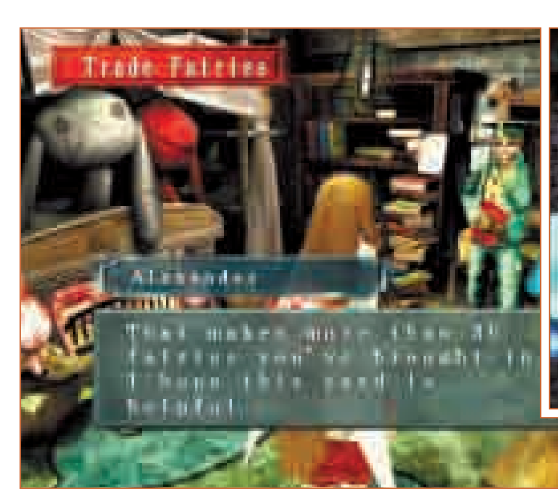
AUF DEN ERSTEN BLICK MACHT From Softwares Cube-Debüt nicht viel her: Weder die simple Story oder die biedere Optik, noch der einfallslose Soundtrack wirken zeitgemäß. Wer aber "Lost Kingdoms" als bloßen "Final Fantasy"-Konkurrenten beurteilt, tut dem innovativen Konzept unrecht: Mit der Zeit offenbart das gewöhnungsbedürftige, aber ausgereifte Kampfsystem ungeahnte taktische Möglichkeiten – gerade in den späteren Levels kommt Ihr ohne die richtige Deck-Zusammenstellung nicht weit. Schade nur, dass das Abenteuer mit etwa acht Stunden viel zu kurz ist, auch sorgen Übersichtsprobleme und Katias lahmes Tempo bei einigen Gefechten für Ärger. Sammlernaturen und gesellige Zocker dürfte das kuriose Epos aber weit übers erste Durchzocken ans Pad fesseln.


Colin Gäbel


Alle Jubeljahre wieder: Mäßig dramatische Zwischensequenzen bekommt Ihr nur höchst selten zu Gesicht.


Die Karte am rechten oberen Bildrand gibt detailliert Auskunft über die nähere Umgebung – zur besseren Übersicht könnt Ihr zudem zwischen verschiedenen Zoomstufen umschalten.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.





Ab und an findet Ihr in den Kerkeranlagen rote Feen, die Ihr beim Feenforscher in rare Karten eintauschen dürft. Oben: Katia beim Shopping.

prinzip werdet Ihr von flinken Echsenkriegern, fleischfressenden Pflanzen, säbelschwingenden Skeletten oder mehrköpfigen Höllenhunden angefallen, Sekunden darauf beginnt die Echtzeitschlacht in einer abgetrennten Kampfarena. Persönlich macht sich Eure Heldin dabei nicht die Hände schmutzig, stattdessen verlässt sich Hochwohlgeboren vollständig auf die Macht der sogenannten Wächtergeschöpfe. Diese unterteilen sich in verschiedene Klassen: Während einige Geschöpfe an Katias statt auf Knopfdruck nur einen raschen Hieb vollführen, stürzen sich andere Monster einmal beschworen eigenständig ins Gefecht, bis ihre Energie aufgebraucht ist. Wieder andere Kreaturen heilen die angeschlagene Protagonistin oder warten auf fester Position bis ein umherziehender Gegner in Angriffsreichweite torkelt. Zusätzlich gehören alle Dämonen einer von vier Elementarklasse an, die in traditioneller 'Wasser löscht Feuer'-Wechselwirkung miteinander stehen.

Von der Steuerung her gestalten sich die Keilereien sehr einfach: Mit dem Analogstick dirigiert Ihr Katia durch die Arena, auf jedem der vier Hauptaktionsknöpfe liegt je eine Karte. Per Druck auf die Taste spielt Ihr das entsprechende Monstrum respektive dessen Fähigkeit aus. Einmal aufgebraucht, verschwindet die Karte und eine neue rückt via Zufallsprinzip aus dem verdeckten Stapel nach. Seid Ihr mit einer gerade auszuspielenden Kreatur einmal nicht zufrieden, könnt Ihr sie auch ungenutzt gegen eine neue austauschen. Allerdings ist dabei Vorsicht geboten, denn die Kämpfe unterliegen strikten Regeln. So dürft Ihr in jeden Dungeon nur ein Deck bestehend aus maximal 30 Karten mitnehmen. Zudem stehen Euch einmal ausgespielte oder weggeworfene Karten für den restlichen Level nicht mehr zur Verfügung. Die richtige Dämonenmischung vor Kerkereintritt auszutüfteln, ist besonders in höheren Stufen enorm wichtig.

Über 100 verschiedene Spielkarten gibt es in den "Lost Kingdoms" zu finden. Während Alltagskreaturen wie Hobgoblins meist entlang des Weges in Schatztruhen warten, müsst Ihr nach selteneren Exemplaren schon in Geheimgängen oder freizuschaltenden Extra-Dungeons suchen. Ein netter Zweispielermodus sorgt für zusätzlichen Taktikspaß: In einer Spezial-Arena dürft Ihr hier die Kräfte Eures Decks mit der Kartenauswahl eines Kumpels messen. *cg*

***Verständnisprobleme:** Zwar spendierte Activision "Lost Kingdoms" eine vollfarbige und informative deutsche Anleitung, im Spiel selbst dürft Ihr aber nur zwischen englischen und französischen Bildschirmtexten umschalten. Um die plumpe Story ist es zwar nicht sonderlich schade, die detaillierten und wichtigen Karteninformationen liegen für Nicht-Anglisten aber leider im Verborgenen – schade drum...*



Wähle weise: Detaillierte Infotafeln klären Euch über die Eigenheiten jeder Karte auf.



Die 'Feuerlinie' auf den Karten rechts zeigt an, wie oft Ihr ein Exemplar noch ausspielen dürft, ehe sie verschwindet. Links unten wartet schon die nächste.





Spielspaß 73%

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Gamecube
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	62%
SOUND	48%

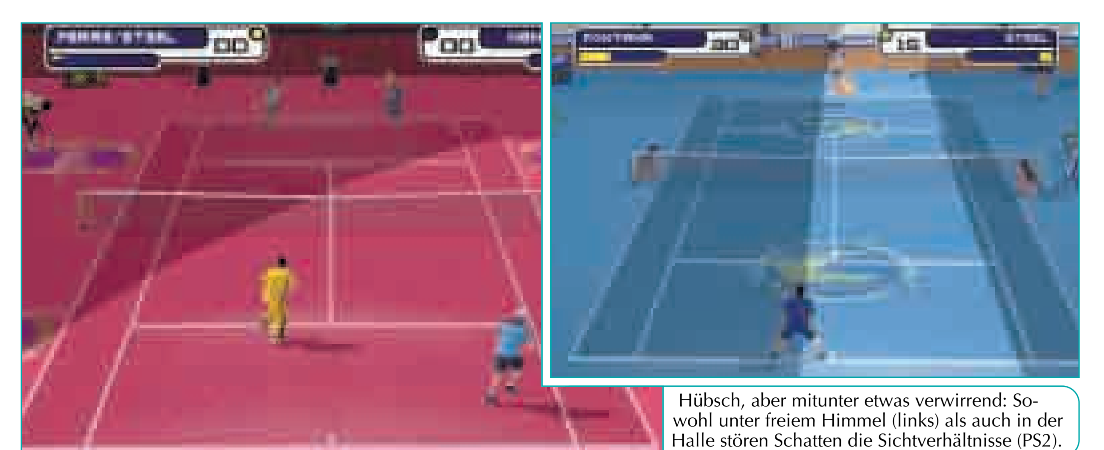
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Technisch schlichtes Karten-RPG mit ungewöhnlichem aber tiefgründigem Kampfkonzept – trotz des extrem geringen Umfangs für Cube-Fantasten empfehlenswert.

ENTWICKLER: INFOGRAMES, ENGLAND (WWW.INFOGRAMES.DE)

Slam Tennis



Hübsch, aber mitunter etwas verwirrend: Sowohl unter freiem Himmel (links) als auch in der Halle stören Schatten die Sichtverhältnisse (PS2).

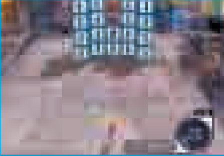


Stärken und Schwächen: Von der Wahl des Spielers kann maßgeblich der Erfolg im Turnier abhängen (Xbox).



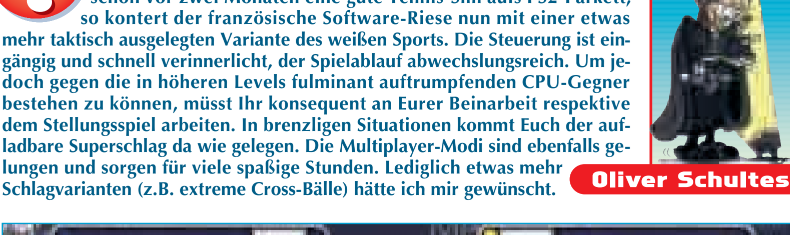
Ein Herz für Mini-Spiele: *Um Eure Fertigkeiten im Umgang mit Schläger und Filzkugel zu trainieren, stehen mehrere so genannte Challenges bereit. Hier dürft Ihr u.a. Ballons gezielt 'abservieren' oder Tennisbälle durch bunte Ringe bugsieren.*





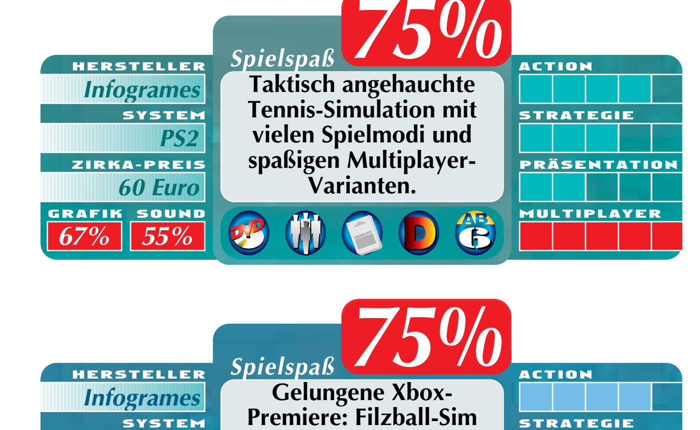
Training hübsch verpackt: Bälle zerschmettern (oben) und Kisten zerdeppern (unten, Xbox).

Tennis-Premiere auf der Xbox: Während PS2-Spieler bereits zwischen drei Filzball-Simulationen wählen dürfen ("Smash Court Tennis" von Namco, "WTA Tour Tennis" von Konami und "Next Generation Tennis" von Wanadoo), müssen sich Microsoft-Anhänger zurzeit mit Infogrames' "Slam Tennis" begnügen.
16 Athleten, elf Tennisplätze und vier Spielmodi – die nackten Fakten versprechen schon mal Gutes. Unter den Schläger schwingenden Recken findet Ihr bekannte Tennisprofis wie Carlos Moya, Yevgeny Kafelnikov und Tim Henman sowie diverse weibliche Fantasie-Charaktere. Gespielt wird wie gewohnt auf Gras-, Asche- und Hartplätzen, die quer über die Welt verteilt sind. Je nach Veranstaltungsort variiert das Sprungverhalten und Tempo des Balles: Auf dem 'heiligen Rasen' von Wimbledon prallt die Filzkugel flach und mit hoher Geschwindigkeit ab, in Paris hüpft die Kugel dagegen sehr hoch und wesentlich langsamer über den Platz – entscheidend über Sieg oder Niederlage sind hier oftmals die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler. Während sich einige Tennis-Recken mit harten und platzierten Schlägen besonders fürs Grundlinienspiel eignen, empfehlen sich flinke und Volley-starke Athleten für gezielte Netzattacken.
Die Steuerung ist gewohnt simpel: Via Analogstick dirigiert Ihr Euer digitales Konterfei über den Platz, vier Aktionstasten stehen für Slice bzw. Stoppball, gerader Schlag, Topspin und Lob. Kombinationen aus Richtungskommando und Schlagvariante ergeben schließlich die ganze Palette von Cross-, Passier- und unerreichbaren Überkopfbällen. Als Besonderheit bietet "Slam Tennis" einen Superschlag abseits der Realität, welcher für eine zusätzliche taktische Komponente sorgt: Mit jedem gelungenen Ballwechsel füllt sich eine Special-Leiste am oberen Bildschirmrand, die Euch vollständig aufgeladen eine 'tödliche' Attacke spendiert. Je nach Situation vollführt Ihr durch zweimaliges Drücken der Aktionstaste einen knallharten Aufschlag, einen vernichtenden Grundlinienhammer oder einen unerreichbaren Stoppball – richtig eingesetzt, könnt Ihr so ein komplettes Match zu Euren Gunsten entscheiden. *os*



VORTEIL INFOGRAMES: Legte Namco mit "Smash Court Tennis" schon vor zwei Monaten eine gute Tennis-Sim aufs PS2-Parkett, so kontert der französische Software-Riese nun mit einer etwas mehr taktisch ausgelegten Variante des weißen Sports. Die Steuerung ist eingängig und schnell verinnerlicht, der Spielablauf abwechslungsreich. Um jedoch gegen die in höheren Levels fulminant auftrumpfenden CPU-Gegner bestehen zu können, müsst Ihr konsequent an Eurer Beinarbeit respektive dem Stellungsspiel arbeiten. In brenzligen Situationen kommt Euch der aufladbare Superschlag da wie gelegen. Die Multiplayer-Modi sind ebenfalls gelungen und sorgen für viele spaßige Stunden. Lediglich etwas mehr Schlagvarianten (z.B. extreme Cross-Bälle) hätte ich mir gewünscht.

Oliver Schultes



HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 55%

Spielspaß 75%
Taktisch angehauchte Tennis-Simulation mit vielen Spielmodi und spaßigen Multiplayer-Varianten.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 65% SOUND: 55%

Spielspaß 75%
Gelungene Xbox-Premiere: Filzball-Sim mit spannenden Mehrspielermatches und eingängiger Steuerung.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Die Optik der Xbox ist wesentlich augenfreundlicher und sauberer: Weder Flimmern noch störende Treppchenbildung trüben das Tennis-Vergnügen.

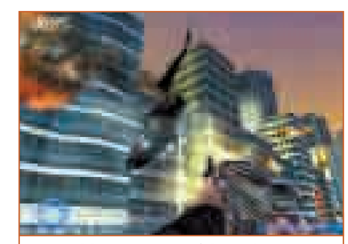
ANDERE VERSIONEN
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS, USA/KANDA (007.EA.COM)

Agent im Kreuzfeuer



Multiplattform-Zulieferigant EA beendet die Ego-Shooter-Durststrecke auf Nintendos Wunderwürfel. Ein halbes Jahr nach den PS2-Spionen legen sich nun Cube-Agenten mit dem fiesen Großindustriellen Malprave an. 007s erster 128-Bit-Einsatz gestaltet sich dabei nach wie vor als spektakuläre Mixtur aus First-Person-Ballereien und rasanten Autojagden. Ein Dutzend Levels führt 007 rund um den Globus. In klassischer Genre-Manier erledigt Ihr Feindesschergen mit Pistole, Sniperrifle und MG. Qs Hightech-Tüfteleien dürfen natürlich auch nicht fehlen: Via Armbanduhr-Schweißgerät sprengt Ihr Schlösser, der Grappling-Hook zieht Euch auf höhere Ebenen.



Bond kann's: Vom fahrenden Auto aus nimmt der Superagent feindliche Helis unter MG-Beschuss.

Auch auf dem Cube serviert EA kurzweilige aber sehr simple Action-Kost, optisch hat das Abenteuer mit verbesserter Bildrate und fehlendem Kantenflimmern etwas zugelegt. *cg*

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 80% | SOUND: 86%

Spielspaß **83%**

Atmosphärisch inszenierter, aber zu kurzer Ego-Shooter mit Fahreinlagen – technisch sauberer als auf der PS2.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

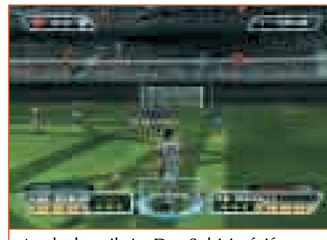
Die PS2-Version wurde in MAN!AC 1/2002 gestestet (Abwertung auf 83%). Eine Xbox-Umsetzung ercheint demnächst.

ENTWICKLER: POINT OF VIEW, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Red Card



Zu guter Letzt kommt auch noch der Gamecube in den Genuss von Midways dezent unüblicher Fußballinterpretation: Zwar stehen bei "Red Card" regelgerecht elf Spieler pro Mannschaft auf dem Platz, aber diese dürfen sich meist ungeniert austoben. Sofern Ihr den Schiri nicht per Optionsmenü zum Spießer macht, lässt der nämlich fast alles durchgehen – von der knochenbrechenden Blutgrätsche bis zum fiesen Tritt. Kluge Kicker nutzen zudem Spezialaktionen wie wuchtige Super-Torschüsse, die allerdings wertvolle, sich nur langsam regenerierende Special-Energie kosten.



Auch das gibt's: Der Schiri pfeift trotz liberaler Regelauslegung manchmal einen Freistoß.

Auch auf dem Cube hat sich bei "Red Card" technisch wenig getan, immerhin gibt's im Gegensatz zu Nintendo-eigenen Titeln einen 60-Hz-Modus. Wer ein unkompliziertes Fußball sucht und nicht noch ewig auf den Sega-Konkurrenten "Soccer Slam" warten will, greift zu. *us*

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 74% | SOUND: 66%

Spielspaß **78%**

Launiges Spaßfußball mit Herz für rüpelhafte Bolzer: Für filigrane Kicker eher ungeeignet, aber unterhaltsam.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PS2- und Xbox-Fassungen wurden in MAN!AC 6/2002 bzw. 7/2002 ebenfalls mit 78% Spielspaß getestet.

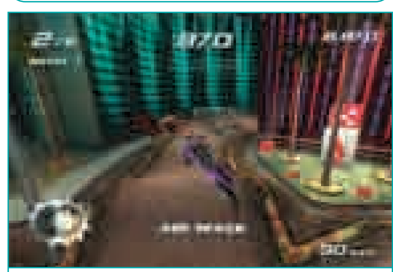
ENTWICKLER: Studio 44, USA (www.ea.com)

Freekstyle



Vorsicht, Falle: Hindernisse wie diese Querstreben über der Fahrbahn sind geradezu dafür geschaffen, Eure Sprünge abrupt und schmerzhaft zu unterbrechen.

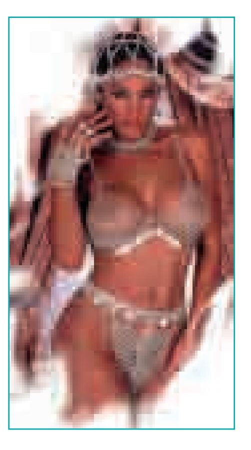
Gut getrickst ist halb gewonnen: Wer allerdings nicht vor der Landung wieder fest im Sattel sitzt, sieht schnell alt aus.



Frauenpower: Auch für die sexy gekleideten Fahrerinnen sind knifflige Stunts kein Problem.

Sex sells:

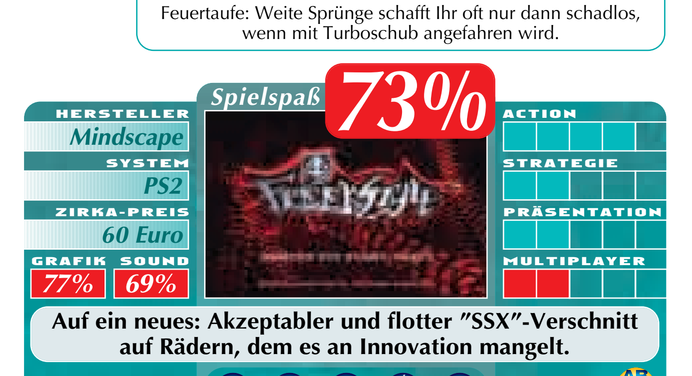
Im Gegensatz zu den vorherigen 'Big'-Titeln setzt EA diesmal nicht auf erfundene Sportler, sondern verwendet erstmals echte Charaktere. Neben freakigen Trendsportlern wie z.B. Greg Albertyn oder Brian Deegan sorgen weibliche Teilnehmer für zusätzliche Reize: So tritt mit Leeann Tweeden (Bild unten) auch ein in den USA bekanntes Fitness- und Reizwäsche-Model an, das sich in ent- und ansprechend knappen Biker-Outfits präsentiert.



Während bei THQ & Co. Motocrossspiele meist mit Fahrerlizenzen und strikter Beschränkung auf echte Rennpisten daher kommen, versucht sich EA mit dem Genre-Beitrag "Freeksytle" an einem anderen Konzept. Da die Raserei unter dem hauseigenen 'Big'-Trendlabel rauskommt, saust Ihr natürlich nicht auf gewöhnlichen Pisten durch die Gegend, sondern prescht mit einer Truppe flippiger Charaktere (mehr dazu in der Randspalte) über eine Handvoll skurriler Kurse: Das halbe Dutzend rasanter Strecken führt Euch u.a. durch ein nächtliches Las Vegas, brennende Bergwälder mitsamt umstürzenden Baumriesen oder die liebevoll gepflegten Heckenlandschaften eines Schlossgartens – überall wurden praktischerweise breite Fahrbahnen in die Landschaft gebaut und mit gewaltigen Rampen und Sprungmöglichkeiten versehen.

Natürlich liegt Euer Hauptbegehren im Erreichen der Zielflagge vor den fünf Konkurrenten, allerdings reicht dies nicht immer aus: Gelegentlich müsst Ihr auch ein Minimum an Trickpunkten ergattern, damit der Sieg überhaupt gewertet wird. Die dazu nötigen Stunts führt Ihr bei hohen Sprüngen mit Hilfe der Schultertasten aus, wagemutige Naturen verschönern ihre Aktionen noch mit einem zusätzlichen Tweak – allerdings solltet Ihr die Trickserei rechtzeitig wieder beenden, um nicht am Boden unsanft aus dem Sattel zu kullern. Nicht nur das Punktekonto freut sich über schicke Tricks, auch Euer Turbovorrat wird so erhöht und erlaubt kurzzeitig besonders schnelle Beschleunigung. Schafft Ihr es gar, mit Variantenreichtum die 'Freekout'-Anzeige zu füllen, geht es für zehn Sekunden besonders wild ab und Ihr könnt spezielle Supertricks ausführen.

Im Karriere-Modus spielt Ihr der Reihe nach neue Strecken und Fahrer frei, verbessert die Fähigkeiten Eures Rasers und erfreut Euch an zusätzlichen Outfits. Alternativ trickst Ihr in der Freestyle-Variante in speziellen Arenen oder messt Euch mit einem Kumpel bei mehreren speziellen Duellen. *us*



Feuertaufe: Weite Sprünge schafft Ihr oft nur dann schadlos, wenn mit Turboschub angefahren wird.

WER'S NOCH IMMER NICHT GEGLAUBT HAT, wird wohl spätestens bei "Freekstyle" überzeugt: EA sind die Ideen für neue 'Big'-Titel ausgegangen – auch die Motocrossraserei ist lediglich ein kaum getarnter "SSX"-Abklatsch, bei dem sich eben gerade mal Fortbewegungsmittel und Untergrund unterscheiden. Die Klasse des großen Vorbilds erreicht zwar auch "Freekstyle" bei weitem nicht, aber zum Glück macht der Titel doch eine ganze Ecke mehr Spaß als der dezent verhunzte Schneemobil-Kollege "Sled Storm": Das liegt vor allem daran, dass das dortige Pistenchaos zugunsten einer geradlinigeren und übersichtlicheren Streckenführung aufgegeben wurde, außerdem sorgen ein weniger klobiges Tricksystem und mehr Spiel-Modi für bessere Unterhaltung. Technisch gibt's nicht viel zu meckern: Die pfeilschnelle Grafik ist sauber und überzeugt mit stabiler Bildrate, während das Kursdesign gelegentlich etwas zu fade und uninspiriert ausfällt – wieso beim Sound statt DTS diesmal ProLogic 2 verwendet wurde, wissen wohl nur die Entwickler selbst. Wer also nach mehr "SSX"-Futter giert, gibt hier gut versorgt Gas.



Ulrich Steppberger

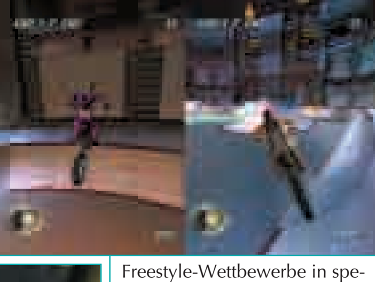
HERSTELLER	Mindscape
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	77%
SOUND	69%
Spielspaß	73%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Auf ein neues: Akzeptabler und flotter "SSX"-Verschnitt auf Rädern, dem es an Innovation mangelt.

AB 12





Freestyle-Wettbewerbe in speziellen Arenen (links) und Splitscreen-Trickduelle (oben) sorgen für Abwechslung.

ANDERE VERSIONEN
Eine Gamecube-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Codemasters, England (www.codemasters.de)

Mike Tyson Heavyweight Boxing



Iron Mike hat zwar gegen Lewis verloren, aber zumindest auf der Xbox (wie schon auf der PS2) darf der bullige Ex-Champ als absoluter Topfavorit antreten. Ihr steigt anfangs allerdings nicht als Tyson in den Ring, sondern bastelt erstmal einen eigenen Boxer – die Auswahl an Haarfarben, Gesichtsformen und Tattoos ist mehr als reichhaltig. Den Faustkämpfer verwendet Ihr dann in drei Gürtel-Wettbewerben. Durch Siege gibt's Punkte, mit denen weitere Schläge erworben und Attribute verbessert werden. Später schaltet Ihr so neue Prügler und Modi frei. Mehrspieler-Fans freuen sich über ein Turnier mit bis zu acht Teilnehmern. Außer dezent verbesserter Optik nichts Neues zur PS2-Variante. *sb*



Durch gelungene Aktionen erhaltet Ihr Sterne, mit denen wiederum Spezialkombos möglich sind.

HERSTELLER: Codemasters
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 65 Euro
GRAFIK: 75% SOUND: 77%

Spielspaß **73%**

Arcade-Boxerei mit teils Comic-haften Kämpfern und leicht taktischem Einschlag – der Umfang ist zu gering.

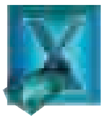




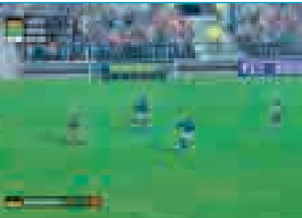
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung (MAN!AC 7/2002) wurde mit 73% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Rage, England (www.rage.com)

David Beckham Soccer



Trotz enttäuschendem WM-Abschneiden hängt Mister Beckham seine Stollen-Schuhe nicht an den Nagel, sondern beehrt zwei Monate nach der PS2 nun auch Microsofts Flaggschiff mit seiner einsteigerfreundlichen Kickerei. In Sachen Spielmodi respektive Lizenzumfang hat sich rein gar nichts geändert – nach wie vor bolzt Ihr Euch mit einer Truppe von Fantasie-Balltretern durch diverse Trainings-Einheiten, Landesmeisterschaften und internationale Pokale.
Dumm nur, dass die zeitweise hanebüchene Ball-physik und das arg dämliche Verhalten der KI-Kumpels allenfalls strikten Arcade-Sportlern nicht sauer aufstößt. Technisch liegt die Xbox-Variante dank dezent schönerer Polygon-Athleten und der Möglichkeit, eigene Musik einzubauen, knapp vor dem PS2-Bruder. *tk*



Schmerzliches Déjà vu: Die Brasilianer führen schon wieder 2:0 gegen Rudis deutsche Ballzauberer.

HERSTELLER: Rage
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 65 Euro
GRAFIK: 66% SOUND: 67%

Spielspaß **65%**

Solider Simpel-Kick mit viel Umfang, aber magerer KI – etwas sehens- bzw. hörenswerter als auf der PS2.



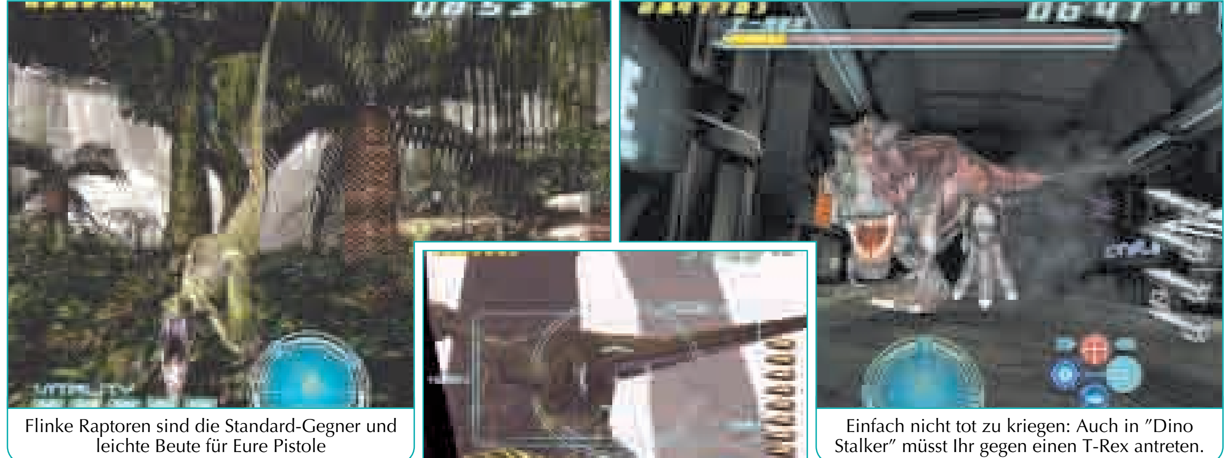


ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Version (MAN!AC 7/02) wurde mit 65% bewertet.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM-EUROPE.COM)

Dino Stalker



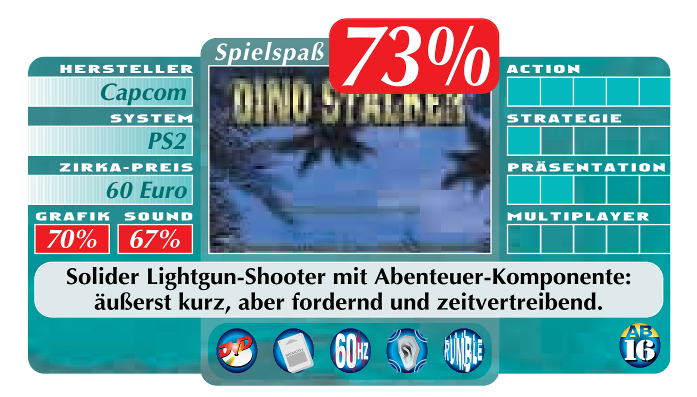


Flinke Raptoren sind die Standard-Gegner und leichte Beute für Eure Pistole

Wirkungsvolle Sniper-Funktion: Ein Schuss in den Allerwertesten tötet auch den zähesten Saurier.

Einfach nicht tot zu kriegen: Auch in "Dino Stalker" müsst Ihr gegen einen T-Rex antreten.

Darbende "Dino Crisis"-Fans dürfen sich jetzt auch in Deutschland die Wartezeit auf den dritten Teil (exklusiv für Xbox) mit einem knallharten Lightgun-Abenteuer versüßen.
In Japan als "Gun Survivor 3: Dino Crisis" veröffentlicht, sorgen die urzeitlichen Echsen nun unter dem Namen "Dino Stalker" in unseren Gefilden für Angst und Schrecken. Wahlweise via Dual Shock 2 oder GunCon 2 begebt Ihr Euch auf Dinojagd: Während Ihr in 'normalen' Lichtpistolen-Ballereien auf einem vorgegebenen Pfad durch die Levels geführt werdet, bestimmt Ihr in Capcoms "Dino Stalker" zum Großteil selbst Eure Marschroute. Dazu benutzt Ihr entweder das Steuerkreuz auf dem Joypad oder der Gun: links, rechts, vor, zurück – mehr Bewegungsfreiheit habt Ihr leider nicht. Doch Laufen allein genügt im Kampf gegen die Urzeit-Biester natürlich nicht. Ausgerüstet mit einer Pistole rückt Ihr den Schuppenwesen auf den Leib, Sekundärwaffen mit besonders durchschlagender Wirkung (z.B. Shotgun, Raketenwerfer und Lasergewehr) liegen verstreut in den knapp ein Dutzend Levels herum bzw. sind versteckt in Kisten, unter Steinen oder Dino-Gerippen. Auf Knopfdruck wechselt Ihr sodann zur Super-Wumme und heizt den kreischenden Viechern erst richtig ein. Wer unter akutem Energiemangel leidet oder lieber taktisch an die Ballerei herangeht, sondiert die Lage via Sniper-Funktion: Über Kreis- respektive A- und B-Taste an der Gun zoomt Ihr an die Dinos heran und tötet sie aus großer Entfernung mit einem gezielten Schuss.
Die Saurier-Hatz führt Euch u.a. durch einen dichten Dschungel, ein weitläufiges Seengebiet und eine verwüstete Stadt. Damit Ihr überhaupt das Ende eines Levels seht, müsst Ihr ständig ein Auge auf Eure gnadenlos tickende Uhr haben: Entweder spurtet Ihr im Laufschritt durch die Levels oder Ihr haltet Ausschau nach Zeitkristallen, die bei Berührung oder Abschuss wertvolle Sekunden bringen. Darüber hinaus solltet Ihr stets auf Goodies wie Medi-Paks, Heilkräuter und Munitionsverstärker achten – Euer Ausflug in die Urzeit ist zwar kurz, aber alles andere als harmlos! *os*



Nur in Überzahl gefährlich: Oviraptoren, die kleineren Verwandten der Raptoren, greifen meist im Pulk an.

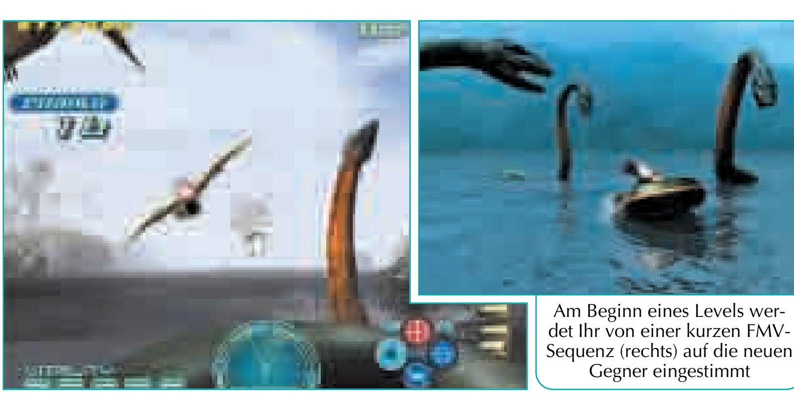
NACH DEN BEIDEN "RESIDENT EVIL: SURVIVOR"-EPISODEN habe ich schon das Schlimmste für den "Dino Crisis"-Ableger befürchtet. Dank flinker Urzeit-Echsen ist der Spielablauf aber wesentlich actionlastiger und näher an klassischem Lightgun-Geballer als das lahme Zombie-Schießen. Die Optik gerät bis auf die für Capcom-Verhältnisse 'billigen' FMV-Szenen hübsch und abwechslungsreich. Ein besonderes Lob gebührt dem Hersteller übrigens für den 60Hz-Modus, der das Spektakel noch ein Quentchen dynamischer macht. Leider ist das Baller-Vergnügen schnell vorbei – geübte Pistoleros sehen nach knapp einer Stunde bereits den Abspann. Das mag in der Spielhalle völlig ausreichen, bei einem PS2-Titel hinterlässt dies allerdings einen bitteren Nachgeschmack.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	70%
SOUND	67%
Spielspaß	73%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

Solider Lightgun-Shooter mit Abenteuer-Komponente: äußerst kurz, aber fordernd und zeitvertreibend.

DVD · 60Hz · RUMBLE · AB 16

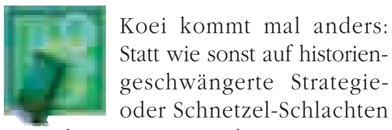


Am Beginn eines Levels werdet Ihr von einer kurzen FMV-Sequenz (rechts) auf die neuen Gegner eingestimmt

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: KOEI, JAPAN (WWW.KOEI.COM)

Gitaroo Man



Koei kommt mal anders: Statt wie sonst auf historiengeschwängerte Strategie- oder Schnetzel-Schlachten im Stil von "Kessen" bzw. "Dynasty Warriors" zu setzen, wagt man sich mit "Gitaroo Man" ins Haifischbecken der Bemani-Spiele. Ihr schlüpft in die Rolle des unfreiwilligen Helden K-1, der zusammen mit seinem treuen Hund allerlei skurrile Alien-Gefahren abwehren muss. Das geschieht stilecht pazifistisch, indem Ihr mit Eurer Supergitarre besser musiziert als die Kontrahenten. Seid Ihr am Zug, steuert Ihr per Analogstick einen Cursor in der Bildschirmmitte, mit dem Ihr dem Verlauf einer sich windenden Linie möglichst exakt folgt. Auf dieser tauchen im Takt zur Musik Markierungen auf, die Ihr per Tastendruck treffen solltet, um die Saiten zum Jaulen zu bringen. Werdet Ihr dagegen vom Feind attackiert, fliegen aus allen vier Richtungen die Playstation-Knopfsymbole auf Euch zu und wollen im rechten Moment weggedrückt werden. Durch gute Leistungen in den zehn meist rockigen Songs spielt Ihr einen Stapel Bonuscharaktere frei, mit denen Ihr im Mehrspieler-Modus antreten könnt: Je nach Anzahl williger Musikanten dürfen bis zu vier Rocker ran. *us*



Das wird brenzlig: Die Abwehrübungen sind dank der flott heranrauschenden Symbolfolgen oft ziemlich knackig.



Ganz schön fordernd: Nur wer auf dem rechten Pfad bleibt, entlockt der Klampfe die richtigen Töne.

Treten mehr als zwei menschliche Musiker an, werden Teams gebildet.

Sammlerwut: Die bisher frei gespielten Figuren bewundert Ihr in diesem putzigen Spielzeugkoffer.

KLAMPFENGÖTTER finden bei "Gitaroo Man" ihr ideales Betätigungsfeld: Koeis Musikspielbeitrag verlässt sich nicht auf die sonst übliche Richtungsdrückerei, sondern geht einen erfreulich eigenständigen Weg, der es in sich hat. Die analoge Kontrolle fordert nämlich einiges an Feingefühl von Euch (und birgt damit leider auch ein gewisses Frustpotenzial), wodurch natürlich der Schwierigkeitsgrad steigt: Grobmotoriker kommen hier nicht weit und sind bei Tanzmattenstampfereien sicher besser aufgehoben. Auch die Abwehrsequenzen gestalten sich durch das hohe Tempo knackig, dafür werdet Ihr mit einer skurrilen und knallig präsentierten Story sowie fetzigen Songs belohnt. Wer ein spaßiges Musikspiel mit Anspruch sucht, liegt hier richtig.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Koei
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	65%
SOUND	80%

Spielspaß **71%**

Originelles und buntes Musikspiel mit witzigem Konzept, launigem Songrepertoire und fordernden Levels.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Rage, England (www.gun-metal.com)

Gun Metal



Lebende Umwelt: Im Eifer des Gefechts verursacht Ihr Waldbrände oder trampelt ein paar Leute tot.

Raketen aus allen Rohren: Der dicke Mutterschiff-Brocken nähert sich mit einer Horde Jäger Eurem Stützpunkt – bringt ihn zu Boden, bevor seine Superwaffe spricht.

Mech, wechsel dich:

Die Wandlungsfähigkeit des "Gun Metal"-Kampfroboters lässt bei so manchem Kind der 80er-Jahre die Erinnerung an die seinerzeit so populären "Transformers" wieder wach werden – waren Optimus Prime & Co. doch ebenfalls in der Lage, zwischen humanoider und maschineller Gestalt zu wechseln. Im Zuge der gerade grassierenden Retrowelle wurde in den USA vor wenigen Monaten eine neue "Transformers"-Comic-Serie vom kleinen Verlag Dreamwave gestartet: Die schlug ein wie eine Bombe und lässt seither Veteranen wie die "X-Men" oder "Spider-Man" in den Verkaufszahlen weit hinter sich.



Dicke Brocken, kleine Schädel: So sehen Transformers im Anime-Stil von Dreamwave aus.

Helios – Rückzugsort der Menschheit nach der Verwüstung der Erde durch außerirdische Invasoren – droht das Schicksal seiner blauen Planetenschwester. Feindliche Mächte überziehen die neue Welt mit ihren Kampfmaschinen; Schwebepanzer, flinke Jäger, riesenhafte Mutterschiffe und modernst ausgerüstete Fußsoldaten bringen Tod und Verderben über die grünen Auen von Helios. Die letzte Rettung: Das Geheimprojekt 'Gun Metal' und dessen Ergebnis 'Havoc' – ein zehn Meter hoher Mech, in dessen Pilotenkanzel Ihr Platz nehmt, um 14 Missionen lang beinahe im Alleingang die Alien-Horden zurück in den Weltraum bzw. in die ewigen Jagdgründe zu treiben. Der Clou am tonnenschweren Kampfkoloss: Auf Knopfdruck verwandelt sich der Gigant in einen hochmodernen Jet, mit dem Ihr Euren Verteidigungsauftrag wann immer nötig aus luftiger Höhe angeht.

Doch nicht nur die "Transformer"-artige Wandlungsfähigkeit zeichnet den Havoc aus: Maximal je vier unterschiedliche Waffensysteme können Eure beiden Inkarnationen tragen – neben einer Raketen- oder MG-Variante mit unbegrenztem Geschossvorrat bekommt Ihr im Lauf der Missionen allerlei mächtiges Kriegsarsenal an die Blecharme respektive unter die Flügel geschraubt: Lenkraketen, Napalmbomben, Flakgeschütz oder Ionenkanone erledigen die Angreifer im Dutzend. Für die Sonderbewaffnung gibt's aber nur begrenzt Munition: In manchen Städten und Stützpunkten der jeweiligen Karte sammelt Ihr deshalb in einer ruhigen Sekunde Nachschub und frischt nebenher an speziellen Generatoren die Energie des Havoc auf.

Allerdings habt Ihr nur selten die nötige Muße: Die meisten Missionen setzen Euch unter knackigen Zeitdruck. Gegnerische Jäger- und Panzerwellen kämpfen sich mit aller Macht zu Euren Anlagen vor – schlagt Ihr die Attacken nicht schnell genug zurück, scheitert Euer Auftrag, der gewöhnlich mit dem Schutz bestimmter Objekte zu tun hat. Ab und zu trefft Ihr auch auf riesige Mutterschiffe, denen Ihr in fünfminütigem Dauergefecht alles auf den mächtigen Leib brennt, was die Rohre hergeben.

Die Steuerung ist zwar durchdacht, bedarf aber wegen der zwei unterschiedlichen Formen Eures Kampfgeräts einer dezenten Einarbeitung: Im Mech-Modus werden Ego-Shooter-typisch Laufweg und Blickwinkel durch die Analogsticks bestimmt, als Jet nutzt Ihr einen Knüppel für die Richtung und den anderen für Booster bzw. Luftbremse. Die Missionen werden vor Beginn erläutert – eine kleine Karte auf dem Bildschirm und Funksprüche des Kommandanten vermeiden während des Einsatzes Verwirrung. *sf*

HERSTELLER	Rage
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	86%
SOUND	70%
Spielspaß	73%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

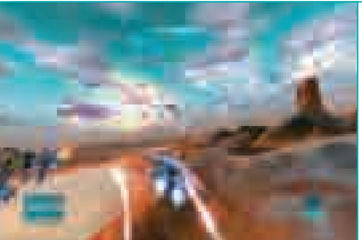
Prächtig inszenierte, aber leicht hirnlose Ballerei in der Pilotenkanzel eines Mechs respektive Kampfjets.

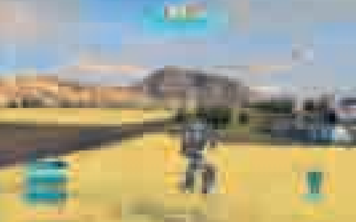
AB 12

LIEBT IHR ACTION-FEUERWERKE À LA "INCOMING", können Ihr "Gun Metal" unbesehen kaufen: Herrliche Explosionen, ein vielfältiges Waffenarsenal, jede Menge aggressiver Feinde und riesenhafte Mutterschiffe addieren sich zu einer schweißtreibenden Ballerei, wie sie auf der Microsoft-Konsole bislang fehlte. Auch technisch beeindruckt das Werk der Engländer: Hohe Bildrate trotz wunderschöner, weiter Landschaften (die mit entflammbaren Wäldern und niederzutrampelnden Strukturen sogar Interaktivität aufweisen) und einer meist enormen Objektzahl auf dem Bildschirm – das muss den Programmierern erstmal einer nachmachen. Der Pferdefuß an "Gun Metal" ist allerdings ebenfalls Rage-typisch: Das Spieldesign ist weder ausgeklügelt, noch tiefgründig. Lineare Missionen, die weitgehend ohne Taktik auskommen, eine schwach erzählte Story (die dank der peinlichen Sprachausgabe mehr zum Lachen als zum Mitfiebern verleitet) und das letztlich viel zu schnelle Durchspielen der 14 Aufträge lassen den Titel nach einer kurzen Staun- und Abreagierphase im Regal verschwinden. Da wäre mehr drin gewesen...

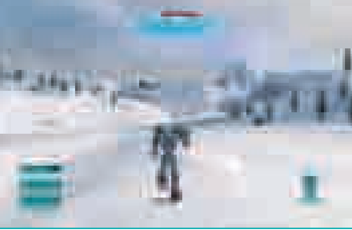


Stephan Freundorfer









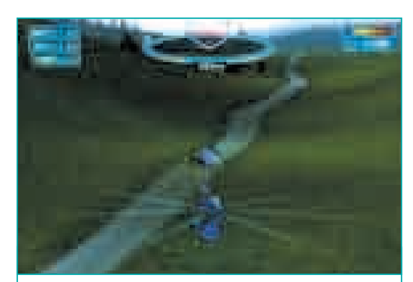
Landschaftlich reizvoll: Euer Heimatplanet Helios fasziniert mit ausgetrockneten Canyons, wogenden Weizenfeldern, dichten Bergwäldern und glitzernden Schneelandschaften. Die detailreichen Szenerien protzen mit Weitblick und hoher Bildrate.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Kuju Entertainment, England (www.kuju.com)

Fireblade


Im 'Stealth'-Modus ist Euer Vogel unsichtbar – kommt Ihr zu nah an die Feinde, werdet Ihr dennoch entdeckt.

Gut, dass es nach dem Fall des eisernen Vorhangs wieder ein praktikables Feindbild gibt: Ein weiteres Mal zieht Ihr in den Krieg gegen Terroristen, diesmal als Pilot eines schwer bewaffneten Kampfhubschraubers. In vier Kampagnen mit knapp 20 Missionen tretet Ihr gegen massive Verbände von Fußsoldaten, Panzerfahrzeugen und Flaks an, zerstört Basen, Depots sowie Kommunikationseinrichtungen oder verteidigt Zivilisten. Neben den beiden Analogsticks (für Lenkung in alle Richtungen, Strafen und Tempokontrolle) nutzt Ihr auch sämtliche Buttons: Unerschöpfliches MG, Lenk- und gewöhnliche Raketen gehören zu den Standards, zudem gibt's einen Turboschub und die 'Stealth'-Taste. Hiermit macht Ihr in heimlichen Aufträgen Euren Vogel unsichtbar – eine Sniperwaffe dient anschließend zum lautlosen Ausschalten von Wachleuten, EMP-Geschosse schließen Gegnerfahrzeuge kurz. Und weil Ihr meist unter schwerem Feuer Eure Runden dreht, seid Ihr dankbar für die Pick-Ups, die hie und da von eliminierten Objekten zurückgelassen werden und Panzerung oder Waffenarsenal auffrischen. *sf*


Heftige Gegenwehr: Die Feuerkraft der feindlichen Flotte, Zeitdruck und eine beschränkte Zahl an Raketen machen Euch hier das Leben schwer.

OBWOHL DER SCHWERPUNKT von "Fireblade" auf Action liegt und Ihr mit der Bedienung Eures Helikopters schnell zurechtkommt, fordert Euch das Spiel bereits nach wenigen Minuten mehr als eine Profiflugsimulation. Wild um sich feuernde Gegner in Divisionsstärke, teils heftiger Zeitdruck und hinterhältig gestaltete 'Stealth'-Missionen zerren an Euren Nerven und erzeugen Frust. Dennoch macht die grafisch solide Heli-Hatz Laune und sorgt dank abwechslungsreicher Einsätze für die Motivation, einen Auftrag zum zehnten Mal neu zu starten. Gerade das Schleichgeschraube samt Sniper-Einsatz lässt mit seiner hektischen Spannung den Adrenalin-Pegel steigen. Hartnäckige Action-Profis sollten unbedingt mal reinspielen.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 67%
SOUND: 63%

Spielspaß 71%
Actionlastiger, übertrieben schwerer Hubschrauber-Einsatz mit passabler Optik und vielfältigen Missionen.



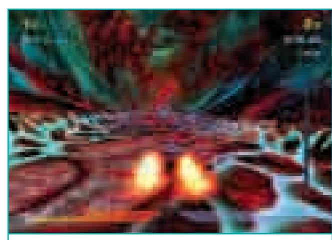
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Xbox- und Gamecube-Umsetzungen sind in Arbeit.

ENTWICKLER: Cryo, Frankreich (megarace.cryogame.com)

Megarace 3

Die Software-Sadisten von Cryo sind bei der Inventur ihrer Folterkammer auf eine bewährte Quälerei gestoßen: Das futuristische Rennspiel "Megarace" trieb Mitte der 90er bereits hartgesottenen Sega-CD- und 3DO-Besitzern die Tränen in die Augen – beim dritten Teil dürfen nun auch PS2-Freunde ihre Schmerzgrenze ausloten. Dabei wären die Grundlagen für ein zünftiges Pod-Rennen vorhanden: Ein Dutzend futuristische Schwebeflitzer, ca. 20 verzwickte Rundkurse in buntbizarren Szenarien, Pick-Up-Waffen wie Minen oder Lenkraketen und sieben Konkurrenten versprechen potentes Rennfutter für Anhänger von "Wipeout" & Co. Dumm nur, dass die trotz Eintönigkeit der Grafik heftig stotternde Bildrate zu Magenflattern führt, die Extras in etwa so innovativ sind wie eine "GZSZ"-Folge und die Gegner mit ihrer mäßigen Intelligenz nicht mal Jauchs 50-Euro-Hürde nehmen würden – geschweige denn Euren ersten Platz in Gefahr brächten. Alles in allem also ein weiteres Franzosen-Debakel mit gewohnt hohem Preis/Trash-Verhältnis. *sf*


Das dritte Megarennen findet im Mikrokosmos statt: Hier geht's durch die Eingeweide einer Maus.

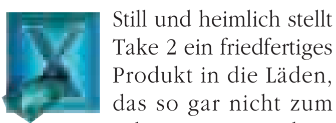
HERSTELLER: Cryo
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 25 Euro
GRAFIK: 37%
SOUND: 60%

Spielspaß 28%
Ab in die Sippenhaft: Cryos minimalistischer "Wipeout"-Clone ruckelt, langweilt und nervt.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

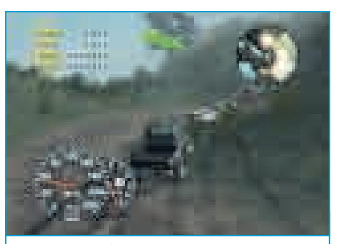
ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Fassung ist erhältlich.

ENTWICKLER: Terminal Reality, USA (www.terminalreality.com)



4x4 Evo 2

Still und heimlich stellt Take 2 ein friedfertiges Produkt in die Läden, das so gar nicht zum großen Rest des Firmen-Angebots passt – zum Glück gibt's ja genau dafür noch das ehemals so gepriesene 'Godgames'-Label, unter dem nun auch die Offroad-Fortsetzung "4x4 Evo 2" erscheint.



Symbolik für Einsteiger: So trist wie dieser Kurs ist leider auch der Großteil des restlichen Spiels.

Wie beim Erstling rumpelt Ihr im Rennen gegen mehrere Konkurrenten in relativ gemütlichem Tempo durch holprige Wüsten- und Waldgebiete. Vom gewonnenen Preisgeld motzt Ihr Euren Truck mit unzähligen Setup-Kleinteilen auf oder kauft ein anderes der über 100 Fahrzeuge. Dummerweise sind die Wettbewerbe angesichts fader Optik, nerviger Gegner und unübersichtlicher Kameraperspektiven wenig erbaulich, da helfen auch gelegentliche Suchaufträge im freien Terrain wenig. Übrig bleibt ein zwar solides, aber unspektakuläres Randgruppen-Rennspiel. *us*



HERSTELLER: Take 2
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 62%

Spielspaß 65%

Umfangreiches Offroad-Getuckere mit zahllosen Fahrzeugen, aber reichlich drögen Rennen.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, die Import-Fassung wurde in MAN!AC 4/2002 mit ebenfalls 65% Spielspaß getestet.

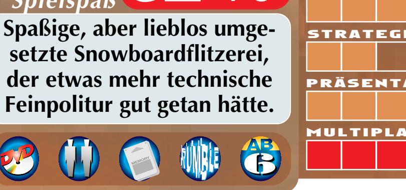
ENTWICKLER: EA Sports, USA (www.ea.com)

SSX Tricky



Auch der Gamecube kommt nicht ungeschoren davon: Nachdem bereits Xbox-Snowboarder mit einer reichlich späten "SSX Tricky"-Umsetzung verpflegt wurden, sind nun Nintendo-Jünger dran.
Die Konvertierung gibt dabei das gleiche Bild ab wie auf der Microsoft-Konsole: Spielerisch hat sich im Vergleich zum PS2-Original mal wieder nichts geändert, die Steuerung wurde dagegen etwas mühsam auf das nicht so recht passende Cube-Pad umgemodelt. Aufgrund der kleineren DVD-Kapazität gingen zudem sämtlich Extras mit Ausnahme eines 'Making of' über Bord. Wer sich von der besseren Hardware eine hübschere Optik erhofft hatte, blickt in die Röhre – die obligatorischen Ruckler (insbesondere bei Kurvenfahrten) sind immer noch vorhanden. So bleibt letztlich eine launige Trendsportgaudi, aus der mehr hätte werden können. *us*

Trick oder Totalausfall? Bereitet Ihr Spins und Drehungen nicht rechtzeitig vor, wird meist ein Sturz draus.



HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 75% SOUND: 77%

Spielspaß 82%

Spaßige, aber lieblos umgesetzte Snowboardflitzerei, der etwas mehr technische Feinpolitur gut getan hätte.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Xbox-Variante wurde in MAN!AC 8/2002 ebenfalls mit 82% getestet.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3do.com)

Jonny Moseley Mad Trix

Nach langen Irrungen und Wirrungen schafft es allen Pleite-Gerüchten zum Trotz doch wieder ein 3DO-Titel nach Europa: Die ehemalige Olympiahoffnung Jonny Moseley erlitt nicht nur in Salt Lake City mit einem undankbaren vierten Platz Schiffbruch, auch das nach ihm betitelte "Mad Trix" verfehlt einen Podestplatz – das allerdings nicht nur knapp, sondern meilenweit.
Das Spielprinzip wurde mitsamt Padbelegung schamlos von EAs "SSX"-Reihe geklaut, ohne allerdings dessen Stärken gleich mit zu kopieren: Statt flott und dynamisch tricksend Hänge hinab zu brausen, trödelt Euer Ski-Artist im lahmen Schritttempo über den Schnee. Die uninspirierten Kunststücke langweilen Euch im Handumdrehen (auf einen möglicherweise motivierenden Splitscreen wurde natürlich ganz verzichtet), zumal eigenwillige Kollisionsprobleme mit der Landschaft immer wieder zu unerwarteten Stürzen führen. Wenigstens ist die Grafik für 3DO-Verhältnisse sauber, ein Kauf lohnt trotzdem nicht. *us*

Himmel hilf: Allerdings bringen auch Fahrten durch Kirchengrüfte bei "Mad Trix" nichts mehr.



HERSTELLER: Bigben
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 53% SOUND: 60%

Spielspaß 47%

Dröger Trickskiabklatsch von "SSX" & Co.: Technisch erträglich, aber ohne Dynamik und Motivationskraft.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3DO.com)

Shifters

Nach seinen Abenteuern in den düsteren "Warriors of Might & Magic"-Dungeons will 3DOs maskierter Adventure-Held die guten Königreiche seiner Heimatwelt vor einer dämonischen Invasion retten. Gut, dass Euer Recke seit seinem ersten Ausflug zum Halbgott avanciert ist: Ab sofort wird nicht nur geprügelt, sondern außerdem munter die Gestalt gewechselt. Euer 'Shifter' schlüpft in die Haut von Tiermenschen, Untoten und Dschinns, obendrein dürft Ihr den unterschiedlichen Formen Punkte zuteilen und so eine regelrechte Verwandlungs-Evolution durchlaufen – leider wird das spielerisch nahezu nutzlose Feature hierdurch nur bedingt aufgewertet. Sonst bietet man routinierte Fantasy-Kost: Flotte Action-Kämpfe, atmosphärische Surround-Klänge und hübsche Level-Architektur hieven das sonst mittelmäßige Abenteuer zwar über das von 3DO gewohnte Katastrophen-Niveau, aber ruckliges Rumgehampel, selten dämliche Gegner und eine willkürlich zusammengestöpselte Spielwelt machen die guten Ansätze zunichte. Schade drum. *rb*

Euer Ritter nach der Verwandlung in einen Dschinn: Der blaue Geist ist kampfstark, aber gemütlich.

HERSTELLER: Bigben
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 59% SOUND: 64%

Spielspaß 54%

Adventure-Mittelmaß: Dürftige Technik und konfuses Design machen netten Ansätzen den Garaus.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.





Drahtseilakt: In den "Lost Age"-Dungeons gehören Geschicklichkeitseinlagen wie das Balancieren auf engen Stegen zum guten Abenteuer-Ton.





Bitmap-Spektakel: Gigantische Lindwürmer (links), famose Lichtspielereien und rasante Kameraschwenks in den Zufalls-Scharmützeln lassen die Handheld-Konkurrenz von "Breath of Fire" vor Neid erblassen.

INHALT

Sonniges Gemüt

Ein Fest für mobile Rollenspieler: Camelot spendiert seiner Handheld-Referenz einen würdigen Nachfolger.


Wer "Golden Sun" nach etlichen Stunden voller Abenteuerspaß bezwungen hatte, bekam zu seinem Entsetzen kein zuckersüßes Happy-End serviert. Stattdessen flimmerte ein schnödes "Fortsetzung folgt..." übers GBA-Display – mit "Golden Sun 2: The Lost Age" lösen die Entwickler ihr Versprechen nun unverhofft zügig ein. Das Fantasy-Spektakel knüpft nämlich nahtlos an den brillanten Vorgänger an.

Nach der Zerstörung des Venus-Leuchtturms fehlt von Kopffüßer-Knabe Isaac und den anderen "Golden Sun"-Protagonisten aber erst mal jede Spur: Ersatzweise stapft Ihr zu Beginn mit Sheba, Garcia, Jasmine und Picard – allesamt Nebencharaktere des Vorgängers – durch die kunterbunten Bitmap-Lande. Euer abenteuerlustiges Quartett wird in den Wirren der gigantischen Leuchtturm-Explosion ans andere Ende des Fantasy-Reichs Indra gespült. "Golden Sun"-Veteranen, denen ihre Schützlinge ans RPG-Herz gewachsen sind, brauchen sich nicht zu grämen: Isaac & Co. komplettieren im späteren Story-Verlauf Euren Heldenhaufen. Außerdem könnt Ihr per Passwort sämtliche erspielten Charakterwerte, Gegenstände, Eigenschaften und sogar Djinns ins brandneue Modul übernehmen. Apropos Djinns: Die mächtigen Biester stehen Euren braven Recken nun in noch größerer Vielfalt und Anzahl zur Verfügung – basierend auf den bewährten Elementarklassen Feuer, Wasser, Land sowie Wind. Die vom Erstling gewohnten Runden-Keilereien wurden zwar 1:1 übernommen, können mit sagenhaften Effektgewittern und cineastischen Kameraschwenks aber technisch nochmal eine Handheld-Schippe drauf legen. Ebenfalls eher generalüberholt denn neu erfunden: Nach wie vor helfen mächtige 'Psynergy'-Zaubereien Euren Zöglingen beim Gefecht mit hartnäckigen Pixel-Monstern oder heilen angeschlagene Party-Kumpels.

Dafür wurde der schon in Teil 1 happige Knobel-Anteil mächtig nach oben geschraubt. An nahezu jeder Dungeon-Ecke lasst Ihr garstige Dornenbüsche per 'Psynergy'-Sprüchlein verschwinden, schiebt tonnenschwere Felsen herum oder löst knackige Kombinationsrästel – eine nahezu perfekte Mischung aus Action-Adventure und klassischer Rollenspiel-Kost. *tk*

Sprechblasen über dem Kopf Eures Helden weisen auf Interaktionsmöglichkeiten mit Land und Bevölkerung hin.

GOLDEN SUN 2 – THE LOST AGE

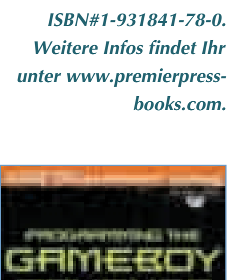
GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	NINTENDO
D-RELEASE	1. QUARTAL 2003

Noch größer, schöner und besser: "Lost Age" übertrifft seinen phänomenalen Vorgänger in fast allen Belangen – da kann man getrost auf großartige Innovationen verzichten.

Gratis-Zockerei: Kostenlose Spiele aus dem Netz

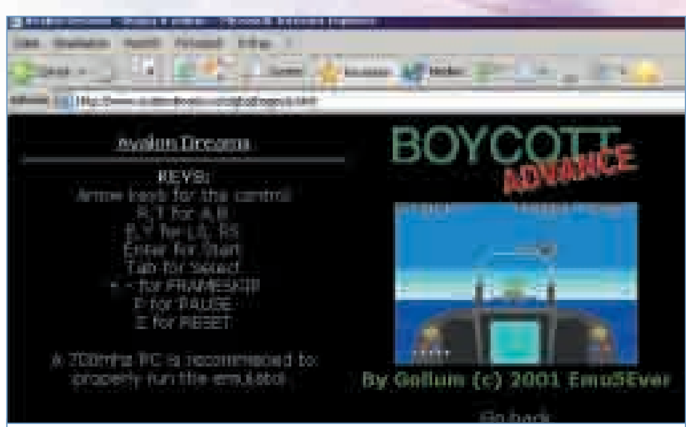
Programmierkurs

Im Dezember soll das englische Lehrbuch "Programming the Game Boy Advance" erscheinen, auf 1.000 Seiten klären die Autoren John Seghers und Andrè LaMothe alle Details der Gameboy-Entwicklung. Der Preis von 60 Dollar und die Buchnummer stehen bereits fest: ISBN#1-931841-78-0. Weitere Infos findet Ihr unter www.premierpress-books.com.



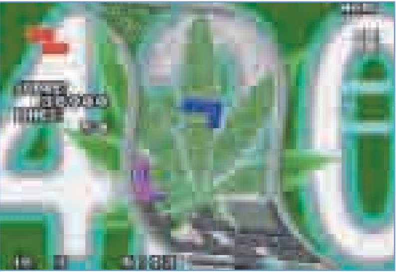


Der Game Boy Advance ist des Heimentwicklers Liebling: Für keine andere Konsole basteln Hobby-Programmierer so viele Gratisspiele wie für Nintendos Winzling. Im Internet findet Ihr über 40 Daddeleien und 100 Demos, die von ihren Machern stolz zum kostenlosen Download bereit gestellt werden. Anspielen könnt Ihr sie mit spezieller Software: Dank dem Java-Emulator "Boycott Advance Online" zockt Ihr Game-Boy-Spiele direkt auf der Homepage, ohne ein Programm zu installieren. Ihr benötigt nur einen PC mit 700-MHz-Prozessor und Internetzugang.



Zockt die Spiele (hier "Bogey 6") online: Den Java-Emulator "Boycott Advance Online" bauen Heimentwickler in ihre Homepage ein.

Zu den fleißigsten Heimentwicklern gehört der Amerikaner Jay Cook, der auf www.avalondreams.com gleich drei Spiele anbietet: In "Bogey 6" steuert Ihr einen Jet aus der Cockpit-Perspektive durch 15 explosive Lufträume, ballert auf Abfangjäger und weicht den tödlichen Raketen aus. Überraschend ist die flotte Grafik, die selbst bei vier Gegnern vor Eurer Schnauze flüssig bleibt. Sein Rennspiel "GBA Roader" und die Geschenksuche "A Turbulent Christmas" sind nett, aber unspektakulär.





"Tetanus on Drugs" beeindruckt mit Zoom und Rotation (links), die Weltraumballerei "Out of Space" mit schneller 3D-Optik (rechts) – achtet auf den Polygon-Zähler!

Auch in Frankreich gehen Game-Boy-Spiele online: Unter www.ferradj.net steuert Ihr einen Panzer durch die "Tankzone". Ihr blickt aus der Vogelperspektive auf die Bildschirm-großen Schlachtfelder, rumpelt hinter Häusern in Deckung und ballert auf feindliche Panzer, die je nach Level die Stellung halten oder Euch im Verband in die Zange nehmen. Die ansprechende Grafik und der taktische Kampfverlauf machen "Tankzone" zum MAN!AC-Favoriten.

Wer ein Jump'n'Run sucht, surft auf www.seanreid.ca – dort hüpft der Grünmann "Wonkey Guy" durch eine putzige Spielzeugwelt und sammelt unter Zeitdruck Gold und Edelsteine. Wer alle Schätze abräumt, schaltet in der Oberwelt neue Levels frei. Auf der Homepage findet Ihr auch das Werkzeug "TileMax", mit dem Ihr die Grafik modifiziert – Euer erster Schritt zum selbstgemachten Game-Boy-Spiel?

Viele Heimprogrammierer pflegen keine eigene Homepage, ihre Spiele findet Ihr auf Entwicklerseiten wie www.gbadev.org und www.devrs.com. Dort ist der Online-Emulator aber nicht eingebaut, besorgt Euch den "Virtual Boy" von http://vboy.emuhq.com. Neben simplen Clones wie "Bubble Bobble" und "Berzerk" entdeckt Ihr auch innovative Varianten bekannter Spielprinzipe: "Tetanus on Drugs" ist eine "Tetris"-Version mit aufwändigen Spezialeffekten, zum groovigen Soundtrack dreht, zoomt und schwingt das Spielfeld, was die Sortiererei ganz schön schwierig macht.

Ihr findet auch hitzige Ballerspiele: Die horizontal scrollende Raumschlacht "Uranus" überzeugt mit sechs actiongeladenen Levels, Projektilhagel und Superbombe. Auch das "Out of Space"-Demo solltet Ihr ausprobieren: Laut dem Programmierer Majic zaubert die 3D-Ballerei über 50.000 Polygone pro Sekunde aufs LC-Display – nachgezählt haben wir nicht, aber beeindruckend ist die Weltraumoptik allemal. *rp*

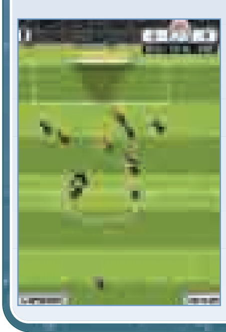




Kostenlose Baller-Action: In "Tankzone" knackt Ihr Panzer aus der Deckung (links), auf dem "Uranus" schießt Ihr todesmutig auf Jägergeschwader (rechts).

Pocket News

LARA ONLINE SPIELEN: **In MAN!AC 6/2002 haben wir "Tomb Raider" für WinCE angekündigt, jetzt steht das Spiel endlich im Netz. Unter www.tombraidertogo.com ladet Ihr ein spielbares Level auf Euer Handheld. Unterstützt wird aber nur das Compaq-Gerät Ipaq, auf HP Jornada, Casios Cassiopeia & Co. läuft das Abenteuer nicht. Ihr könnt aber auch mit einem normalen PC reinschnuppern: Per Online-Emulator spielt Ihr "Tomb Raider" direkt auf der Homepage. Die Vollversion kauft Ihr übers Internet für 30 Euro.**



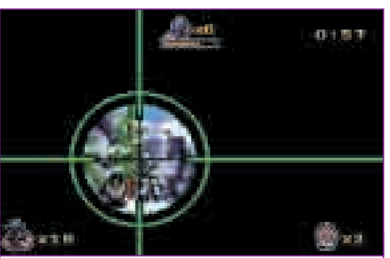
EA-SPIELE AUF WIN CE: **Auch Electronic Arts versorgt Pocket-PCs mit Umsetzungen erfolgreicher Spiele, darunter "Tiger Woods PGA Tour Golf", "Ultima Underwold" und "FIFA 2002" (links). Die Vermarktung übernehmen die amerikanischen Handheld-Profis von Ziosoft (www.ziosoft.com), die alle Spiele direkt übers Internet verkaufen – auch in deutscher Sprache. Eine spielbare Demoversion von "FIFA 2002" steht schon zum Download bereit: Ihr plant Strategie und Aufstellung eines von 32 Nationalteams und steuert Eure Männchen aus der Vogelsperspektive über den Rasen. Die Vollversion kostet 30 Dollar und wird per Code freigeschaltet.**

ENTWICKLER: Light & Shadow Production, Frankreich (www.lspgames.com)

CT Special Forces



Die Welt ist schlecht, darum seid Ihr als Mitglied des Söldnerteams “CT Special Forces” unterwegs, um vier Krisenherde rund um den Erdball mit Waffengewalt zu befrieden: Meist schlagt Ihr Euch als Einzelkämpfer durch feindverseuchte Bitmap-Dschungel, -wüsten sowie -berge und ballert mit Eurer treuen Wumme böse Soldatenhorden nieder. Allerdings ist dabei ein Schuss Taktik nötig, denn der Übermacht kommt Ihr häufig besser bei, wenn Ihr bedächtig vorgeht und auch mal in Deckung geht. Gelegentlich findet Ihr Kisten mit Extrawaffen wie Granaten oder Gewehre mit höherer Feuerrate, die allerdings nur über begrenzten Munitionsvorrat verfügen. Zwischendurch lockern andersartige Levelabschnitte das Geschehen auf: Fliegt nach “Swiv”-Art aus der Vogelperspektive einen Hubschrauber oder säubert durch das Zielrohr eines Scharfschützengewehrs unter Zeitdruck einen Hinterhalt. *us*

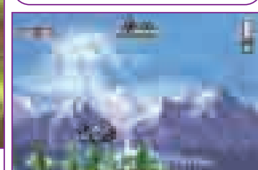


Immer auf die Zwölf: Das größte Problem beim Snipern ist, die versteckten Gegner rechtzeitig aufzuspüren.



Dicke Luft im Dschungel: So viele Gegner gleichzeitig wie hier seht Ihr eher selten.

Bei den Flugsequenzen sind meist die Bodenziele die gefährlicheren Feinde



Netter Einfall: Zwischendurch müsst Ihr auch mal per Fallschirmsprung zum nächsten Einsatz.

EIGENTLICH IST ”CT SPECIAL FORCES” ein feines Spiel: Die Ballerei erinnert stark an “Metal Slug”, wurde allerdings weniger flott und dafür taktischer angelegt. Dank der soliden Optik mit hübschen Hintergrundgrafiken und ordentlich animierten Sprites stimmt die technische Seite, während Sniper- und Flugabschnitte für spielerische Abwechslung sorgen. Die Freude wird aber durch einen dicken Wermutstropfen getrübt: Nur am Ende einer Mission gibt es ein Passwort, was angesichts des beschwerlichen Wegs massiv an der Motivation nagt. Die Aufträge sind nämlich lang und knackig, im Gegenzug gibt’s kaum Extraleben und schon gar keine Continues. Schade, denn so wagen sich besser nur frustgestählte Profis an die Ballerei.

Ulrich Steppberger

Spielspaß **70%**

HERSTELLER: Big Ben
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 73% SOUND: 75%

Guter, abwechslungsreicher ”Metal Slug”-Verschnitt mit strategischem Ansatz, aber viel zu frustig und teils unfair.

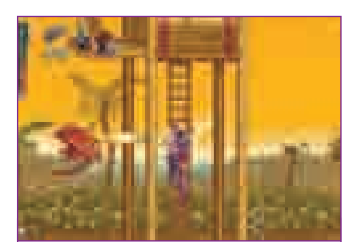
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: RFX Interactive, Frankreich (www.acclaim.de)

Turok Evolution



Während Indianer-Krieger Tal’Set auf den ‘großen’ Konsolen in 3D-Ego-Shooter-Manier gegen Lord Tyrannus antritt, beschränkt sich sein Kampf in der GBA-Version von ”Turok Evolution” auf klassisches 2D-Gemetzel à la ”Metal Slug”.
In insgesamt fünf Episoden mit weit über einem Dutzend Levels kämpft Ihr wahlweise alleine oder zu zweit (Coop-Mode via Link und zwei Modulen) gegen unzählige humanoide und reptilienartige Feinde. Bewaffnet mit diversen Wummen wie Maschinengewehr, Laserkanone oder Raketenwerfer ballert Ihr Euch durch die flüssig in alle Richtungen scrollenden 2D-Areale und überwindet mit gezielten Sprüngen gähnende Abgründe. In ausweglosen Situationen dürft Ihr zudem einen Schutzengel beschwören, der einer Smart Bomb gleich den Bildschirm von allen Gegnern säubert. Leider ist der Schwierigkeitsgrad von Anfang an dermaßen hoch, dass wohl nur Action-Profis und Cheat-Anwender spätere Levels zu Gesicht bekommen. Zudem gestalten sich einige Stellen mit plötzlich aus dem Boden auftauchenden Gegnern unfair. *os*



Ständig auf der Hut: Sogar in luftigen Höhen wird Tal’Set von plötzlich auftauchenden Feinden bedroht.

Spielspaß **61%**

HERSTELLER: Acclaim
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 71% SOUND: 67%

Traditionelle 2D-Ballerei mit krassem Schwierigkeitsgrad und teils unfairem Leveldesign

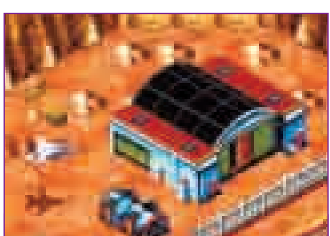
ANDERE VERSIONEN
Die Tests der PS2-, Gamecube- und Xbox-Fassungen folgen nächsten Monat.

ENTWICKLER: Fluid Studios, USA (www.titusgames.com)

Top Gun Firestorm Advance



Und wieder mal muss der 80er-Kinohit mit Tom Cruise für eine Versoftung herhalten. Auf dem GBA schwingt Ihr Euch als Maverick ins Cockpit der F14 und fliegt in zwölf über den gesamten Globus verteilten Missionen gegen einen “unbekannten Feind” (Zitat Anleitung). Vom Spielablauf erinnert das GBA-“Top Gun“ ein wenig an EAs legendäre “Strike”-Serie: Aus der Iso-Ansicht düst Ihr über die Bitmap-Pampa, duelliert Euch mit Feindjets und zerbombt gegnerische Gebäude, Flak-Geschütze und Panzer. Ein Blick auf die einblendbare Karte verrät die Ziele. Euer Stahlvogel gibt dabei von alleine Gas, via Schultertasten leitet Ihr scharfe Kehrtwenden ein oder geht in den verlangsamten Tiefflug. Sind Sprit oder Bomben alle, hilft nur noch die Rückkehr zur Basis, wo auch die angeschossene Maschine repariert wird.
Insgesamt ein mittelprächtiges, eintöniges Ballerspielchen, das den taktischen Tiefgang von “Desert Strike” & Co. schmerzlich vermissen lässt. *cg*



Nervig: Wegen des kleinen Displays müsst Ihr zur besseren Übersicht häufig in den Karten-Modus schalten.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

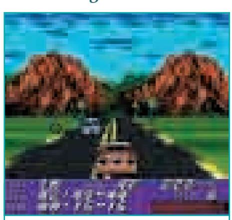
ENTWICKLER: Infogrames, Frankreich (www.infogrames.de)

V-Rally 3

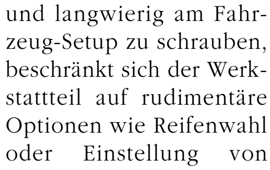


Auch Wettereffekte dürfen nicht fehlen: Neben dem hier abgebildeten Regen gibt's gelegentlich Etappen mit Schnee und Nebel.

Obwohl der Name des neuen Handheld-"V-Rally" passend zum PS2-Kollegen mit einer 3 am Ende geschmückt wurde, ist es eigentlich erst der zweite Teil für die Hosentasche – allerdings erschien der Vorläufer praktisch doppelt: Spielerisch ging "V-Rally '99" nämlich zwei Mal so gut wie identisch


Farbe oder nicht Farbe: Das Game-Boy-"V-Rally" gab es monochrom und als bunte Neuauflage.

an's Werk – lediglich die schwarz-weiße Optik der Game-Boy-Variante wurde standesgemäß für das Color-Update eingefärbt. Wer das Modul heute noch in der Wühlkiste findet, kann beruhigt zugreifen: Dank gutem Tempo-Feeling und flottem Scrolling macht's immer noch mehr Spaß als die meisten anderen Handheld-Rennspiele.

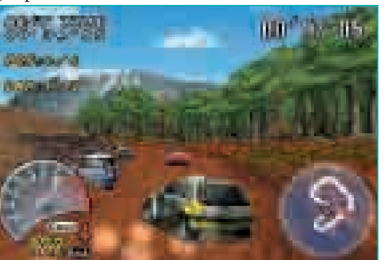


Rennspiele haben es auf dem GBA schwerer als die Titel aus den meisten anderen Genres: Während Jump'n'-Runs, RPGs und Knobeleien auch bequem mit traditioneller Bitmap-Optik arbeiten können, lassen Rasereien mit Mode-7-Effekten meist zu wünschen übrig. Mit "V-Rally 3" geht Infogrames deshalb einen anderen und sehr ambitionierten Weg: Die Umsetzung des PS2-Rallyespektakels protzt nämlich mit einer waschechten 3D-Polygonoptik. Sowohl Wagen als auch Landschaft sind also nicht ruckelig zoomende, flache Attrappen, sondern profitieren von einer Variabilität, durch die realistische Szenarien mit hübschen Details am Streckenrand sowie eine komplexere Kursführung möglich sind – wie bei den großen Konsolenbrüdern eben.
Handheld-gerecht wurde die Offroad-Flitzerei vom Optionswust her etwas abgespeckt: Statt wie auf der PS2 mühsam und langwierig am Fahrzeug-Setup zu schrauben, beschränkt sich der Werkstattteil auf rudimentäre Optionen wie Reifenwahl oder Einstellung von Brems- und Federkraft. Kernstück ist der Karriere-Modus, bei dem Ihr nacheinander in sieben Ländern antretet: Die sechs Etappen umfassenden Rallyes führen Euch durch Frankreich, Schweden, Portugal, Kenia, Deutschland, Finnland sowie Großbritannien und beinhalten neben normalen Abschnitten auch Nachtrennen oder Fahrten unter widrigen Witterungsbedingungen. Dabei seid Ihr alleine auf den Pisten unterwegs und kämpft gegen die vorgegebenen Zeiten der Konkurrenz. Wer zu unbedacht um die Kurven wuchtet, beschädigt sein Vehikel und muss hoffen, dass die Reparaturzeit nach je zwei Rennabschnitten genügt, um die gröbsten Defekte zu beheben. Alternativ tretet Ihr zum zwanglosen Zeitrennen an und messt Euch dabei sogar mit einem 'Ghost Car' Eurer Bestzeit. Über einen Link zum GBA eines Kumpels fahrt Ihr zudem Duelle aus. Blechkontakt gibt es auch beim Cross-Modus: Hier findet Ihr Euch zusammen mit drei Computerfahrern auf Geländerundkursen wieder und müsst vor diesen die vorgeschriebene Rundenzahl absolvieren, um die Qualifikation für das nächste Rennen zu ergattern. *us*



Wie es zum guten Ton bei einem Rallye-Spiel gehört, ist natürlich auch Schweden mit verschneiten Etappen dabei.

Je mehr Schaden Euer Vehikel kassiert, desto kräftiger splittert Eure Windschutzscheibe.


Drei gegen einen: Bei den Crossrennen kämpft Ihr gegen ein CPU-Trio um den Einzug in die nächste Rennrunde.

DAS SIEHT EINFACH TOLL AUS: Die Grafik von "V-Rally 3" ist ohne Zweifel eine Wucht, wie man sie Nintendos Winzling fast nicht zutrauen würde. Zwar ist die Bildrate nicht immer perfekt, trotzdem verblüfft die beeindruckende Polygonoptik mit farbenfrohen und toll gestalteten Landschaften sowie einem ansehnlichen Automodell – ein besonderes Lob gibt's außerdem für die schicke Cockpitperspektive. Zusammen mit der arcadelastigen, aber mit etwas Anspruch versehenen Fahrphysik (verschiedene Untergründe und Einstellungen sind durchaus spürbar) kommt so ein Offroad-Feeling auf, das sich hinter den PSone-Verwandten kaum verstecken muss. Dank der abwechslungsreichen Szenarien und den ausgeklügelten Kursen legen Handheld-Piloten die Flitzerei nur ungern wieder aus der Hand, auch wenn einige Mankos die Wertung etwas drücken: So ist die Meisterschaft zu leicht, während bei Cross-Rennen die missglückte Abfrage von Gegnerkollisionen das Geschehen zum nervigen Glücksspiel degradiert. Trotzdem sollten Autofans hier unbedingt zugreifen.

Ulrich Steppberger



Statistik muss sein: Vor dem Rennen wählt Ihr Euer Lieblingsauto (links) und studiert den Etappenplan.



Spielspaß **86%**

HERSTELLER: Infogrames
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 92%
SOUND: 61%

Optisch brillante 3D-Raserei mit einem Schuss Anspruch: Das mit Abstand beste Handheldrennspiel.

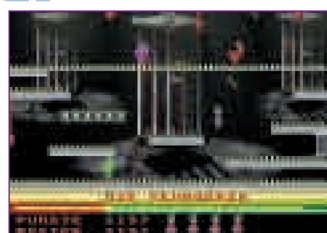
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 7/2002 mit 82% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Jester Interactive, England (www.jesterinteractive.com)

Manic Miner



Jesters erstes Retro-Projekt auf dem GBA steht nun endlich in den Läden: Die fast 20 Jahre alte und besonders in Großbritannien abgöttisch verehrte Kultfigur Willy hüpft nun auch im Handheld-Format durch bildschirmgroße Levels. Neben den 20 Originalabschnitten dürft Ihr alternativ in einem zweiten Modus zehn weitere Szenarien erkunden, die allesamt mit halbwegs zeitgemäßen Hintergrundoptiken und verschönerten Spriteanimationen aufpoliert wurden. Am Spielablauf selber wurde dagegen überhaupt nichts gedreht: Nach wie vor springt Ihr mit dem wehrlosen Willy (jeder Feindkontakt ist tödlich) über Fließbänder, brüchige Plattformen sowie Hindernisse und sammelt Schlüssel für das Tor zum nächsten Level. Der Oldie-Charme blieb ungebrochen, allerdings sorgt der sehr hohe Schwierigkeitsgrad bei ungeduldigen Naturen schnell für Frust – wer aber auf richtig harte Nüsse steht, wird prima bedient. *us*



Lasst euch nicht täuschen: "Manic Miner" sieht simpel aus, ist aber dennoch sehr anspruchsvoll.

Spielspaß **73%**

HERSTELLER: Jester
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 52% SOUND: 48%

Optisch dezent aufpolierter Kult-Oldie: Extrem knackige Knobel-Hüpferei vor allem für Profis.

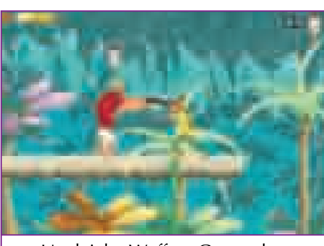
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Crawfish, England (www.crawfish.co.uk)

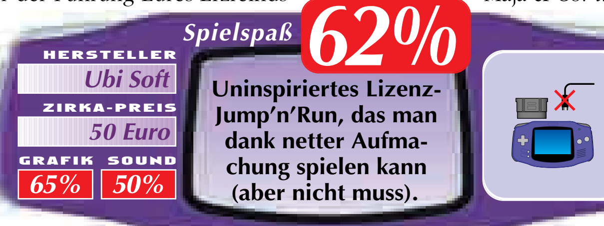
Peter Pan



Da Sony bekanntlich keine Handheld-Spiele veröffentlicht, musste die Disney-Lizenz zum im September startenden Zeichentrickfilm für Nintendos GBA zwangsläufig bei einer anderen Firma landen. Prompt war ein weiteres Mal Ubi Soft zur Stelle und bescherte uns "Neue Abenteuer im Nimmerland".
Sonderlich spektakulär sind diese allerdings nicht ausgefallen: Mit Peter hüpft Ihr durch London und das Nimmerland, passt dabei auch mal auf, dass Wendys Nachwuchs bei Flugübungen nicht verloren geht und kämpft gegen die obligatorischen Freibeuter-Fieslinge unter der Führung Eures Erzfeinds Käpt'n Hook. Die etwas lieblose Optik und der unvermeidliche Hurra-niedlich-Sound fallen dabei nicht weiter negativ auf, die dezent träg-hakelige Steuerung von Peter nervt dagegen. Gerade auf dem Hüpfspielsektor gibt's inzwischen genügend bessere GBA-Kost, greift also lieber zu Crash, Maja & Co. *us*



Ungleiche Waffen: Gegen den Piratenpöbel setzt Ihr Euch nur mit einem kleinen Dolch zur Wehr.



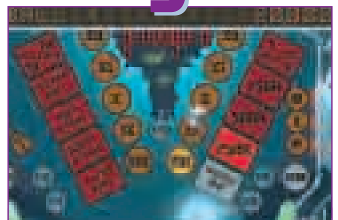
ANDERE VERSIONEN
Die spielerisch unterschiedliche PS2-Variante wird nächste Ausgabe getestet.

ENTWICKLER: Binary9 Studios, England (www.ubisoft.de)

Pinball Challenge Deluxe



Geschichtsstunde: Die inzwischen vor allem durch die gelungene Xbox-Raserei "Ralli-Sport Challenge" bekannten Digital Illusions machten erstmals Anfang der 90er-Jahre auf sich aufmerksam. Eine Reihe von für die damalige Zeit herausragenden Flippersimulationen für den Amiga verhalfen dem Genre zu einem kleinen Revival.
Acht der Tische wurden nun als "Pinball Challenge Deluxe" zusammengefasst und zeigen vor allem, dass der Zahn der Zeit auch vor ehemaligen Glanztiteln nicht Halt macht: So sieht die biedere Bitmap-Optik mit häufig übertrieben bunter Farbgebung reichlich altbacken aus und lässt reichlich an Übersicht vermissen – nicht selten geht Euch ein Ball im Handumdrehen verloren, weil die Flipperarme einfach zu spät ins Bild scrollen. Auch das Tischlayout wird schnell langweilig, zumal die Ballphysik obskur wirkt. Trotz dickem Umfangs sollten Flipper-Anhänger dann doch lieber auf den Muppet-Stallkollegen (Test in der letzten MAN!AC) zurückgreifen. *us*



Wie spannend: Die lieblos umgesetzten Tische sehen nur selten weniger langweilig aus wie dieser.

Spielspaß **51%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 39% SOUND: 42%

Masse statt Klasse: Unübersichtliche und triste Sammlung von acht faden Flippertischen.

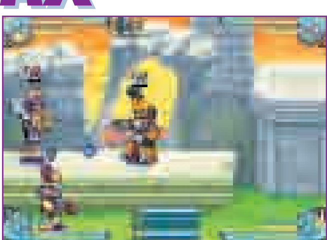
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Natsume, Japan (www.natsume.com)

Medabots AX



Während Digimon, Monster Rancher und Pokémon die deutsche Grundschuljugend glotzend vor RTL2 fesseln, wurden wir bislang wenigstens noch von einigen anderen Anime-Auswüchsen verschont – allerdings hält das Ubi Soft und Natsume nicht davon ab, uns auf dem GBA im Dutzend zu malträtieren.
Die Medabots sind für den typischen Europäer eine weitere Pokémon-Abart, deren hervorstechendes Merkmal die Konzentration auf Zwerg-Transformer ist. Bei den beiden "AX"-Variationen "Metabee" und "Rokusho" liegt der Schwerpunkt auf den Kampfduellen: Bevor es ins Duell in einer der sechs Arenen geht, rüstet Ihr Euren Hauptkämpfer und einen Helfermech, dem Ihr einfache Anweisungen geben könnt, mit Waffen- und Rüstungsteilen passend zum Gelände auf. Soweit, so interessant, aber dann beginnt das Drama: Das hektische und unübersichtliche Geschehen verkommt meist zur wilden Knöpfchendrückerei – etwaige Strategieansätze gehen außen vor. Da hilft der Sammel- und Tauschaspekt nicht mehr viel; allein Anime-Fanatiker könnten's spannend finden. *us*



Die Ruhe vor dem Sturm: Noch ist alles übersichtlich, aber jeden Moment bricht das Kampfchaos aus.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

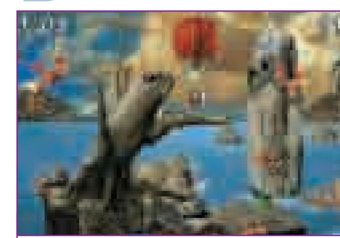
ENTWICKLER: Similis, Deutschland (www.ubisoft.de)

Moorhuhn 3



Wer kennt es nicht, das gemeine deutsche Moorhuhn? Vor einigen Jahren grassierte auf Büro-PCs die Sucht nach der schlichten, putzig aussehenden Mausklick-Ballerei, doch bis heute lässt uns das vermaledeite Vieh nicht mehr in Frieden...

Jüngstes Opfer des Hühnerwahnsinns ist nun der GBA, auf dem zur mittlerweile dritten Jagdrunde geblasen wird: Geändert hat sich natürlich nichts (wieso bei Simpel-Software auch kreativ sein?), wie immer ballert Ihr per Fadenkreuz auf träge durchs Bild flatterndes Federvieh. Damit die Abzockerei wenigstens richtig unverschämt ist, wurde der Levelumfang gleich auf läppische zwei Bildschirme reduziert, zudem hat man sämtliche Spielvarianten der Vorgänger weggelassen. Was bleibt, ist eine bodenlose Frechheit, die das Moorhuhn ins MAN!AC-Buch der Rekord-Gurken bringt: Noch nie gab es in unserer Testgeschichte eine niedrigere Spielspaßwertung. *us*



Nicht schlecht: Auf diesem Bildschirmphoto seht Ihr die Hälfte des kompletten Spiels.

Spielspaß 7%

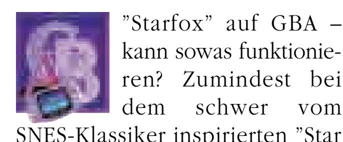
HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 35 Euro
GRAFIK: 32% SOUND: 26%

Dreist ohne Ende: Übelst stupide Konsumentenverarsche, die mit Winzumfang empört.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Graphic State, England (www.graphic-state.com)

Star X



"Starfox" auf GBA – kann sowas funktionieren? Zumindest bei dem schwer vom SNES-Klassiker inspirierten "Star X" ist die eindeutige Antwort: Nein! Zwar wallen in Euch wohlige Erinnerungen auf, wenn Ihr an Bord eines Raumers über Planetenoberflächen oder durchs All düst und allerlei primitiv-polygonale Gegner aufs Korn nehmt. Aber von der Qualität des Vorbilds ist das Modul weit entfernt: Die komplexe Steuerung (seitlich neigen/rollen, bremsen, Turbo, ballern, Smart-Bomb) ist dank GBA-Buttonanordnung kaum zu beherrschen, die Kollisionsabfrage gestaltet sich ungenau und ein hohes Maß an Unübersichtlichkeit führt zu Dauerfeuer bzw. Glückstreffern. Hinzu kommen Missions-Geniestreiche wie 'Zerstöre 30 rotgraue Minen vor rot-schwarzem Hintergrund'. Vom Ansatz her ein eigentlich interessantes Geballer, das aber nicht mehr als kurze, planlose Action bietet. Nur für Fans. *sf*



Netter Ansatz, technisch nicht ganz auf der Höhe: Die Polygon-Objekte ploppen munter in der Ferne auf.

Spielspaß 56%

HERSTELLER: Bam
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 62%

"Starfox"-inspiriertes All- und Planetengeballer. Reich an Umfang, aber auch an Designmacken.

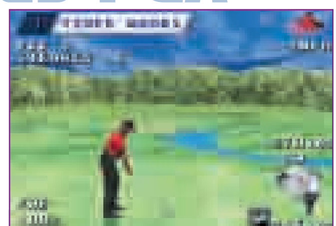
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Rebellion, England (www.rebellion.co.uk)

Tiger Woods PGA Tour Golf



Da EA mit seinen Sportspielen scheinbar auf den Heimkonsolen genug Kohle einsackt, wurden die Handheld-Rechte zu einigen Disziplinen an Ubi Soft abgetreten. Während in den USA Pocket-Athleten allerdings auch mit dem feinen "NHL 2002" ran dürfen, landet bei uns lediglich die Golfsimulation "Tiger Woods PGA Tour Golf" im Modulschacht. Leider haben sich die Entwickler bei der Umsetzung nur partiell Mühe gegeben: Während Intro und Menü wie beim großen PS2-Bruder aussehen, wurde das Geschehen auf dem Platz kräftig abgespeckt. So blieben zwar Gewässer und Bunker übrig, dafür gibt's keinerlei Bäume oder sonstige Randobjekte – langweiliger kann's kaum aussehen, zumal die 3D-Ansicht eh nur aus tristen Standbildern besteht. Spielerisch gefällt wenigstens die bewährte Drei-Klick-Steuerung, aber alleine wegen dem dreisten Minimalumfang solltet Ihr das Modul mit gnadenloser Verachtung strafen: Gerade mal 18 Löcher (vom 'TPC Sawgrass'-Kurs) sind einfach ein schlechter Witz. *us*



Sag mir, wo die Bäume sind: Auf dem GBA wurde der Golfkurs einfach kurzerhand abgeholzt.

Spielspaß 45%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 54% SOUND: 38%

Eigentlich akzeptable Golfsimulation, die aber mit nur einem Kurs entschieden zu wenig bietet.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 5/2002 mit 81% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Warthog, England (www.warthog.co.uk)

Pinky und der Brain

Nun hat die mit reichlich Großhirn gesegnete Animaniacs-Maus Brain auch auf dem GBA die Weltherrschaft im Visier – diesmal soll mit einem Wettersatellit die Menschheit unter Druck gesetzt werden. Im Duett mit Eurem dämlichen Kumpel Pinky wandert Ihr durch 2D-Jump'n'Run-Levels wie ein Labor, ein U-Boot oder über Meeresboden, springt Feinden auf den Kopf und sammelt Seiten von Brains ausgefuchstem Plan bzw. Extrabuchstaben. Via Schultertaste wird die Spielfigur gewechselt: Pinky hüpft höher und wird beim Genuss grünen Käses superstark, Brain beherrscht einen Doppelsprung und kann mit aufgeblähtem Hirn kurzzeitig schweben, so er sich das ranzige Milchprodukt zu Gemüte führt. Für Abwechslung sorgen eine seitlich scrollende U-Boot-Ballerei oder eine Jeep-Jagd durch die Wüste. Zudem dürft Ihr bei erfolgreicher Sammelei nach jedem Level innerhalb eines Zeitlimits ein Schiebepuzzle und ein Memory für Continues bestehen. Insgesamt ein solides Jump'n'Run mit einigen hübschen Ideen – nicht mehr, nicht weniger. *sf*

Fair: Geht ein Charakter drauf, könnt Ihr ihn bei den im Level verstreuten Türen wieder aufsammeln.



Spielspaß 67%

HERSTELLER: Swing
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 64% SOUND: 60%

Nettes Jump'n'Run mit Shooter- und Fahr-Einlagen, das sich allerdings kaum von der Masse abhebt.

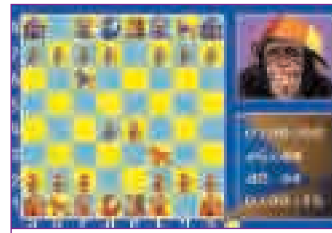
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Ubi Soft, Frankreich (www.ubisoft.de)

Chessmaster



Nach ”Virtual Kasparov” erscheint mit ”Chessmaster” bereits die zweite ambitionierte Schachsimulation im Hosentaschenformat. Für alle Unkundigen packten die Entwickler ein umfassendes Tutorial mit Grundlagenkurs, Strategiehilfen und einer Dokumentation berühmter Partien aufs Modul. Neben einem normalen ‘Standard’-Match (Gegner-KI, Reaktionszeit und Figurendesign einstellbar) dürft Ihr eine ‘Handicap’-Partie oder eine von Euch vorgegebene Stellung spielen. Natürlich lässt sich auch via Linkkabel gegen andere menschliche Herausforderer antreten. Besonders lobenswert: Für eine



Affenstark: Via ‘Select’-Taste dürft Ihr Euren Gegner wählen und das Figurendesign festlegen.

gesellige Schachpartie benötigt Ihr nur ein Modul. Die Bedienung mit einer virtuellen Hand ist etwas schwerfällig, die Optik spartanisch. Dafür überzeugen Optionsvielfalt, Spielstärke und Multiplayer-Varianten. Für zwischendurch ganz nett, eine echte Partie Schach ist dennoch wesentlich spaßiger. *os*

Spielspaß **65%**

HERSTELLER Ubi Soft
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 31% SOUND 23%

Spielstarke Schachsimulation mit hoher Optionsvielfalt und lobenswertem ‘Ein Modul’-Link-Modus.

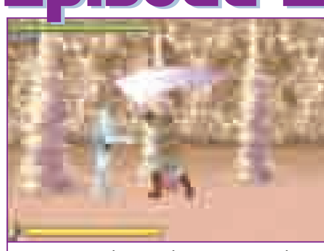
ANDERE VERSIONEN
”Chessmaster 2” (PSone) wurde in MAN!AC 3/2000 mit 65% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: David A. Palmer Productions, USA (www.thq.de)

Star Wars Episode 2

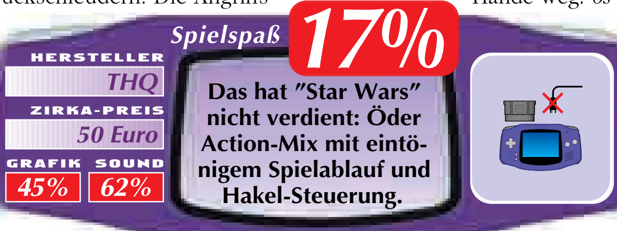


Über die Qualität der aktuellen ”Star Wars”-Kinoepisode lässt sich ja noch streiten – die Güte der ersten GBA-Versoftung ist jedoch unzweifelhaft unter aller (Laser-)Kanone.
In elf Levels erwartet Euch eine Mixtur aus seitlich scrollender Laserschwert-Action und Pseudo-3D-Ballerei. Seid Ihr mit dem Lichtsäbel unterwegs, dürft Ihr nicht nur angreifende Droiden und andere feindlich gesinnte Schurken mit wildem Herumgefuchtel in ihre Einzelteile zerlegen, sondern auch auf Knopfdruck einen Block ausführen und so Laserschüsse auf die Widerlinge zurückschleudern. Die Angriffs-



Langweiliges Schwertgemetzel: Die gegnerischen Angriffsformationen sind jederzeit vorhersehbar.

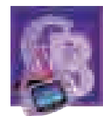
wellen und die Handhabung Eurer Waffe respektive der Jedi-Macht gestalten sich jedoch derart eintönig, dass Ihr schon nach kurzer Zeit die Lust verliert. Haltet Ihr es bis zum ersten Flugabschnitt durch, folgt der nächste Schock in Form von grobpixeliger Optik und äußerst trägem Gleiterverhalten. Hände weg! *os*



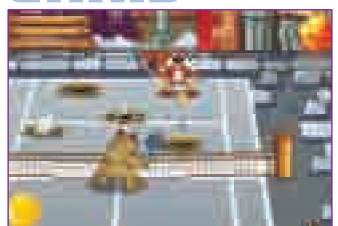
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Bit Managers, Spanien (www.lspgames.com)

Droopy´s Tennis Open



Während Konami mit ”Pro Tennis WTA Tour” (siehe MAN!AC 6/2002) auf menschliche Racket-Schwinger setzt, dürfen in ”Droopy’s Tennis Open” waschechte Comic-Helden ran.
Insgesamt sechs Charaktere (u.a. Droopy und McWolf) kämpfen auf Straßen, Gefängnishöfen und sogar im Wilden Westen um die Tenniskrone. Gezockt wird in drei verschiedenen Spielmodi, wobei Ihr jeweils zwischen ‘Klassisch’ und ‘Cartoon’ wählen könnt. Entscheidet Ihr Euch für letztere Variante, erscheinen auf dem Tennisplatz Bonus-Items, die den Ball beispielsweise in eine Bombe verwandeln oder einen Amboss



Tennisspiel mit Hindernissen: Im ‘Comic’-Modus tauchen schon mal tiefe Krater auf dem Platz auf.

auf das gegnerische Feld fallen lassen. Die Steuerung ist gelungen und ermöglicht alle üblichen Schläge wie Volleys, Lobs oder Stoppbälle. Wer gerne mit Freunden eine Tennis-Partie spielt, freut sich über die Link-Modi: Sowohl zu zweit (ein Modul genügt) als auch zu viert (vier Cartridges vonnöten) dürft Ihr dem Handheld-Sport frönen. Ein actionreiches, buntes Vergnügen für zwischendurch. *os*

Spielspaß **70%**

HERSTELLER LSP/Big Ben
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 64% SOUND 65%

Ordentliches Arcade-Tennis mit witzigen Comic-Figuren und spannendem Mehrspieler-Modus.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: MTO, Japan (www.thq.de)

GT Advance 2: Rally Racing



Pünktlich zum Jahrestag folgt die Fortsetzung zu einem der ersten GBA-Autorennen: Bei ”GT Advance 2” seid Ihr diesmal allerdings nicht mehr auf geteerten Pisten unterwegs, sondern zeigt dem Untertitel ”Rally Racing” entsprechend Eure Offroad-Künste. Auf satten 42 Kursen in 14 Ländern braust Ihr über Mode-7-Gelände, driftet nach den Anweisungen Eures Co-Piloten um die Kurven und überholt Konkurrenten, um eine Mindestplatzierung zu erreichen. Neben Meisterschaft, Einzelrennen und Link-Duell lockt ein (erst freizuspielender) Sonder-Modus, bei dem Ihr selbst die Anweisungen an den



Überholen leicht gemacht: Die ”GT Advance 2”-Pisten sind so breit, dass kaum Rempelgefahr besteht.

CPU-Piloten gebt. Außerdem hat es Hersteller THQ schon beim zweiten Anlauf kapiert, dass auch Europäer Spielstände lieber auf Batterie ablegen als sich dämliche Passwörter merken zu müssen. Zwar sieht die platte Optik gerade im Vergleich zum Überflieger ”V-Rally 3” reichlich alt aus, die kurzweilige Raserei lohnt sich aber für alle, die gern mal eine Runde zwischendurch in die Pedale treten. *us*



ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger ”GT Advance” wurde in MAN!AC 9/2001 mit 65% Spielspaß getestet.



SUCHE

NINTENDO

Suche **Golden Sun und Advance Wars** nur mit Originalverpackung und Anleitung.
Tel. 0174/6796103, 0179/4309278

Suche **NES mit allen Zelda und Mario-Modulen**. Die Spiele sollen wenn's geht in Originalverpackung sein. Kaufe auch andere Spiele auf. Suche außerdem Dragon Quest5 für Super Nintendo.
Mail: jamalelm@lycos.de (Jamal)

PLAYSTATION

Suche **PS2-Spiele aller Art** in gutem Zustand. Wer noch einen Joystick zu verkaufen hat, ist hier auch richtig.
Tel. 02251/605521, 0162/7572553

SONSTIGES

Videospiele & Spielkonsolen und Zubehör aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch komplette Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Spiele + Zubehör für alle Konsolensysteme, auch NTSC + Exoten. Auch DVD, Laser Disc, Video-CD, Video (alle Systeme), Schallplatten, CD.
Jan Werthmann, Krüsemannstr. 6, 65549 Limburg.
Tel. 06431/3553, 0821/6609332

Suche **gut erhaltene Spiele** in Originalverpackung für fast alle älteren Konsolen.
Mail: maniacmaga@aol.com

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe ca. **20 Super Nintendo + NES-Spiele**, z.B. Breath of Fire, Paladin's Quest, Soul Blazer, Arcana, Star Trek. Game Boy Color: Lufia, Lady Sia. Nintendo64: Scooby Doo. Suche Game Genie für Super Nintendo, Adventures Quest (NES).
Tel. 0160/1418816

Japanisches Nintendo64, Joypad, 8 Spiele, neuwertig für 130 Euro. 4 PAL-Spiele (Excite Bike, Ego-Shooter, Legend of Zelda, ISS64) 75 Euro. NES + 5 Spiele 35 Euro, Ogre Battle64 für Nintendo64 80 Euro, neu + komplett.
Tel. 040/7022390, 0174/6007687 (ab 19 Uhr)

Für **Game Boy Color**: Dragon Quest Monsters2, Dragon Warrior3 (us) je 50 Euro, Hype the Time Quest, Pokémon Gelb je 20 Euro, Tetris DX, Attacke vom Mars je 10 Euro, alles komplett und fast neu, bei Vorauskasse inkl. Porto.
Tel. 06174/968157

Für **NES und Super Nintendo** viele Rollenspiele und andere Spiele sowie die Konsolen, z.B. Breath of Fire1+2, Final Fantasy, Soulblazer usw.
Tel. 0160/2761110 (keine SMS)

SEGA

Dreamcast: **Pop'n'Music-Controller** (jp) gegen Gebot.
Tel. 0175/6989820




1998 machte Capcom es Namco nach und sammelte einen Stapel seiner Arcade-Oldies auf insgesamt fünf Retro-Sammlungen für PSone und Saturn. Während die Sega-Varianten nie den Weg nach Europa fanden, erschienen die ersten drei "Capcom Generations"-Teile in einem PAL-Bündel gesammelt für die Sony-Konsole. Folge 5 (Bild) wurde als "Street Fighter Collection 2" veröffentlicht, da sich auf ihr drei Varianten des Klopperkults befanden.

Dreamcast (multinorm), RGB, 2 Joypads, Keyboards, Maus, VM, Joyboard, Demos, 9 Spiele (Last Blade2, Horrorspiel, Ego-Shooter usw.), neuwertig + komplett für 225 Euro.
Tel. 040/7022390, 0174/6007687 (ab 19 Uhr)

Saturn-Importspiele: Street Fighter Zero 25 Euro, Necronomicon 50 Euro, **Capcom Generations5** 30 Euro, Darius Gaiden 50 Euro, Gradius Deluxe Pack 55 Euro, Shanghai Triple Th. 55 Euro.
Tel. 040/7022390, 0174/6007687 (ab 19 Uhr)

Verkaufe für **Dreamcast**: Air Force Delta (jp), Blue Stinger (jp), Buggy Heat (jp), Sega Rally (jp), Climax Landers (jp), Crazy Taxi (jp), Tetris 4D (jp), Evolution (jp), Sega GT (jp) für je 25 Euro inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Dreamcast** multinorm + Modem + 2 Pads + Tastatur + VM + Rumble Pack + Dreamkey3 + RGB-Kabel + Demos + 6 Spiele: Virtua Tennis2, Worms, Ego-Shooter, Sydney2000, Preis VB.
Tel. 02551/864787 (18-23 Uhr)

Verkaufe für **Mega Drive** viele Jump'n'Runs ab 8 Euro. Phantasy Star2 35 Euro, Shinobi 25 Euro, Shining Force1 40 Euro, Herzog2 40 Euro, Tiger Heli 30 Euro, viele Neo Geo CD, Dreamcast-Spiele.
Tel. 06034/5865

Für Dreamcast: **13 Spiele** zusammen 100 Euro und 2 Xbox-Spiele Azurik und Spider-Man je 45 Euro, noch neu (Xbox).
Tel. 0179/3118259 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Dreamcast mit 43 Spielen**, 1 VM, 4 Pads, 2 Padverlängerungen, 1 Lightgun, 1 4MB-Memory Card + 7 Demo-GDs + diverse Dreamcast + Zeitschriften nur komplett für 520 Euro.
Tel. 0172/4215743

Crazy Taxi (10 Euro), Tomb Raider4 (10 Euro), Vibrationspack mit roter Action-Lampe (Neuware, Packung wurde noch nicht geöffnet, 10 Euro), Memory Card von Sega (15 Euro), zu jedem Artikel 3 Euro Versandkosten.
Tel. 0175/7770519

Dreamcast mit 2 Pads + 3 VM + 2 Rumble Packs + 18 Spiele, u.a. Shenmue1+2, Gun-Shooter + Lightgun, Confidential Mission, Virtua Tennis1+2, Crazy Taxi2, Daytona USA2001 komplett für 350 Euro zu verkaufen.
Tel. 0179/7901887

Dreamcast + 2 Pads, VM, Rumble Pak und 16 Spiele, u.a. Shenmue1+2, Virtua Tennis1+2, Soul Calibur, Metropolis Street Racer 150 Euro. Nintendo64 + 2 Pads + Zubehör und 9 Spiele, u.a. Legend of Zelda, Shadow Man 120 Euro.
Tel. 05102/6485, 0177/8960669

Dreamcast, original Maus, Joyboard, 2 Controller, 2 VM, 2 Verlängerungskabel, Sega RGB-Kabel mit 13 Spielen (Virtua Tennis1+2, Soul Calibur usw), alles im 1A-Zustand und nur komplett für 300 Euro.
W. Borkam, Ahlkener Str. 25, 59329 Wadersloh.
Tel. 02941/59694

Dreamcast: 2 Controller + 12 Spiele + 1 Demo + Dreamkey1 für 140 Euro.
Tel. 06027/990639 (Peter)

Dreamcast multinorm + 2 Pads + 2 VM + 49 Spiele, z.B. Grandia2 (us), Dead or Alive2, Shenmue, Jet Set Radio, Resident Evil Code Veronica, Virtua Tennis, NBA 2K usw. für nur 800 Euro VB.
T. 08032/1593, SMS: 0174/9887565

XBOX

Verk. für Xbox Genma Onimusha (neu) für 50 Euro, DVD Movie Playback Kit (neu) für 45 Euro.
Tel. 0171/6407814

Verkaufe **Xbox mit 2 Spielen** (F1 2002, Azurik: Rise of Perathia) für 349 Euro.
Tel. 0171/1709118

Verkaufe **Xbox mit DVD-Fernbedienung**, fast neu, mit Verpackung und Anleitung, Kassenbeleg für 260 Euro.
Tel. 0160/99414095

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: **Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!** *2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.*

Name, Vorname | *Straße, Nr.* | *PLZ, Ort*

Ort | *Datum* | *Unterschrift* *BEI ANGEBOTEN:* Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

PLAYSTATION

Verkaufe **15 Spiele für 100 Euro**, nur im Paket. Tomb Raider, Horrorspiele, Final Fantasy9, Spec Ops, Ehrgeiz, Wipeout3, Raiden Project, Risiko, Pandemonium usw.
Tel. 0171/3508736

Verkaufe **PS2** + 2 Pads + Memory Card + 5 Spiele (Grand Theft Auto3, Dead or Alive2, Jak & Daxter, Driver, Harry Potter) + 2 Demos + DVD-Zubehör, Preis VB.
Tel. 03933/806058 (Hagen)

PS2: Devil May Cry, Actionspiel, Alone in the Dark, Ico, Soul Reaver2, Blood Omen2, Baldur's Gate Dark Alliance, Head Hunter, James Band Agent im Kreuzfeuer, Metal Gear Solid2. Alle 10 Spiele für 350 Euro, einzeln je 40 Euro.
Tel. 0041/52/3161603,
N: 0797317904

Verkaufe **Final Fantasy10**, Medal of Honor Frontline, jeweils 50 Euro. Wipeout Fusion 40 Euro, Extreme-G 3, Splashdown jeweils 30 Euro. Verkaufe auch viele PSone-Rollenspiele PAL & us.
Tel. 07225/915937 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Final Fantasy7-10, Final Fantasy Chronicles & Anthology, Lunar1+2, **Dragon Warrior7**, Chrono Cross, Breath of Fire3+4, Front Mission3, Castlevania Symphony of the Night, alle Spiele mit offiziellem Hintbook.
Tel. 07225/915937 (ab 17 Uhr)

PS2 + Memory Card + Ständer + DVD-Fernbedienung + 2 Controller + 4 Spiele (Tekken Tag Tournament, Grand Theft Auto3, Gran Turismo3, Metal Gear Solid2) + Kassenbon mit 18 Monate Garantie), zusammen 400 Euro VB.
Tel. 0177/4174216

Verkaufe, tausche **PS2, Xbox und Gamecube-Spiele**: Amped, Azurik, Luigi's Mansion, Metal Gear Solid2, Herdy Gerdy, Final Fantasy10, Medal of Honor Frontline, Virtua Fighter4, Fifa WM 2002, Wipeout Fusion usw., alles Original.
Tel. 02551/864787 (18-23 Uhr)

FIFA2001, Anstoß, Spec Ops, Driver2 und Memory Card (1 MB) für die PSone für 25 Euro.
Tel. 04921/27150

Virtua Fighter4 35 Euro, SSX Tricky 30 Euro, **Medal of Honor Frontline** 45 Euro, Gran Turismo3 15 Euro. Gamecube: Star Wars Rogue Leader 40 Euro.
Tel. 0179/2421384

Tausche **Virtua Fighter4** gegen Soul Reaver2, Drakan oder Castlevania Symphony of the Night.
Tel. 02867/8512

Verkaufe: **Playstation (alt)** + Chip, 2 Analogcontroller, 2 normale Memory Cards +1 Memory Card mit 24 MB, Gamebuster, RGB-Kabel 235 Euro.
SMS: 0172/7183354 (Martin)

EXOTEN/OLDIES

Für **Game Boy (teils Color)**: Dragon Warrior1-3, Dragon Quest Monsters1+2, Final Fantasy1-3. Game Gear mit Spielen in gutem Zustand und meine Dreamcast-Sammlung (z.B. Sega Bass Fishing + Angel).
Tel. 0521/2089843

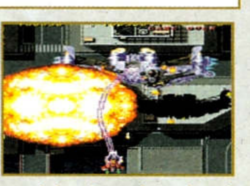
Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Neo Geo Module: Pulstar, Metal Slug X, Shock Troopers 2nd Squad, Garou Mark of the Wolves, Sengoku3, Puzzled, King of Fighters96-99. Sehr neuwertiger Zustand, Preise VB.
Tel. 040/7022390, 0174/6007687 (ab 19 Uhr)

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole + 32 Module** + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Habe z.B. Metal Slug1-3& X, King of Fighters94-2000, Samurai Shodown1-4, Alien Storm usw., weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe **Neo Geo Module**, Konsole 300 Euro, Metal Slug3 Boards, Memory Card, auch andere Titel, Preis je nach Titel, habe auch Mega Drive Module.
Tel. 06025/940239, 0177/6227766

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr),
Mail: mayertimo@web.de



Zur Anfangszeit der PSone erschien 1995 die Spielhallen-Umsetzung "Raiden Project" (Bild) mit den beiden ersten Vertikalshootern aus dem Hause Seibu-Kaihatsu: Zwar nicht überaus originell, gefallen die Ballereien auch heute nicht nur traditionellen Shoot'em-Up-Fans. In Japan folgte kurz darauf noch das lediglich dezent aufgemotzte "Raiden DX", auf Umsetzungen der drei neueren "Raiden Fighters"-Episoden warten wir bis heute leider vergeblich.

SONSTIGES

Verkaufe Spiele & Zubehör für alle möglichen Systeme, viel us & jp.
Tel./Fax. 030/6258637

DVD, Spiele und jeden Sonntag der Chat mit unseren Spiele-Experten auf
www.lucky-players.de

Die Internetseite über alte und neue Konsolen und Home-Computer.
www.consolenecke.de.cx

Verkaufe ca. **40 PS2-Spiele (us)** + ca. 20 PAL. Resident Evil + Eternal Darkness (us) für Gamecube. Nintendo64 + Playstation mit Port, beide PAL mit allem inklusive je ca. 20 Spiele. Auch Xbox + Dreamcast-Spiele. Suche Game Boy Advance, PAL oder us.
Tel./SMS: 0041/7965/59786

32X: Knuckles Chaotix 50 Euro, 32X-System OVP 40 Euro, Resident-Evil-Jacke 60 Euro, Resi-Kappe 15 Euro. Playstation: Medal of H. Underground 30 Euro. DC: Crazy Taxi2, Headhunter je 20 Euro, alles top!. Suche Dreamcast-Demo (jp) "What's Shenmue".
Tel. 0160/8273040 (Alex)

PS2: Final Fantasy10 (neuwertig) zum Tausch gegen Conflict Zone (neuwertig).
Tel. 0351/8582851 (vor 18 Uhr)

NES-Spiele ohne Anleitung + Verpackung, Super Nintendo, Mega Drive, Playstation-Spiele. Suche: Super Aleste, R-Type3 & Delta, Einhänder, Radiant Silvergun, Gleylancer sowie Videospielzeitschriften.
T. 040/65390827 (ab 17 h od. AB)

Vergleich mit Folgen

Ich finde, Eure Objektivität schwindet dahin. Für den Gamecube kommen auch viele Shooter, und Euer Vergleich: Grafik auf dem Gamecube so schlecht wie auf der PS2? Habt Ihr schon mal "Rogue Leader" gesehen?
Und den Nebel bei PS2-Spielen bemängelt Ihr auch nicht, wohl aber damals den des N64 (Ah, die Erbsensuppenwand, Nebelwerfer64...).
Ihr solltet langsam aufhören, Schmiergelder von Sony anzunehmen und Eure Fast-Monopolstellung als Multikonsolenmag auszunutzen.

Jan Bundschuh, via E-mail



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Ich wollte mich zu Eurem Konsolenvergleich äußern und muss Benjamin Herzog (Ausgabe 08/2002) recht geben. Auch sind mir bei dem neuen Vergleich in selbiger Ausgabe ein paar Fehler aufgefallen, die einem so renommierten Mag wie Eurem nicht passieren dürften. Vielleicht habt Ihr ja eine Art Antipathie gegenüber der Nintendo-Hardware, aber was ich im Vergleich lesen musste, ist ja ein schlechter Witz. Dass die Xbox-Hardware die beste Konsole im Schlachtfeld ist, da pflichte ich Euch bei, auch wenn ich persönlich Big M nicht mag. Aber zu Eurem Test: Hardware Spezifikationen: Da hat der Gamecube wie auch die Sony-Kiste acht Punkte bekommen, wieso? Ich kann mir nur denken, dass es an der Speicherbandbreite liegt. Da stehen 3,2 gegen 2,6 GB/s, aber die Theorie hinkt: Da auf Sonys Speicher der Grafikchip wie auch der Hauptprozessor zugreifen muss, teilt sich die Speicherbandbreite auf. Auch muss man vergleichen, ob die Hardware auch die Speicherbandbreite nutzen kann (im Falle vom PC 2* AGP und 4*AGP wäre 4*AGP doppelt so breit, in der Praxis aber ist er, wenn überhaupt, bei modernen Grafikkarten zwei Prozent schneller, da der Rest der Hardware die Bandbreite nicht nutzen kann). Und das der PowerPC-Prozessor, ein abgespeckter G4, sogar schneller ist (sein kann) als ein höher getakteter Pentium-Prozessor (Vorsicht: er heißt zwar Pentium 3, ist aber ein Celeron, hab' ich gelesen). Deswegen müssten Sony acht Punkte und Xbox sowie Gamecube zehn Punkte bekommen.
Grafik: Da hab ich am meisten gelacht. Soviel ich weiß, hat der Grafikchip 202 Mhz, und die Busgeschwindigkeit hat 162Mhz. Warum ich darüber lache? Gut, bei der PS2 ist schon die zweite Generation an Spielen draußen und obwohl beim Gamecube die erste Generation an Spielen da ist, ist die Grafik schon besser. Wenn man schaut, was mit "Metroid Prime" herauskommt – naja. Selbst bei den Spieleentwicklern heißt es, dass die Grafik des Gamecube hochwertiger ist als die der PS2. Fragt mal bei den "Turok"-Entwicklern nach, die müssen es ja wissen. Und obwohl das Spiel "James Bond" erst auf der PS2 rauskam und nur eine Konvertierung ist, ist die Grafik leicht besser und vor allem schneller. Also schlechter, schlechter Witz. Dass die Xbox zehn Punkte bekommt, ist in Ordnung, aber der Gamecube sollte neun und die PS2 vielleicht sieben Punkte bekommen.
Ansonsten habt Ihr relativ gut bewertet. Es scheint zwar so, als wäre ich Gamecube-Fanatiker, aber ich bin auch Besitzer der PS2, und in letzter Zeit muss ich sagen, dass Ihr nicht alle Konsolen gleich behandelt. Viele Spiele sind für alle Konsolen in Vorbereitung, und Ihr schreibt, dass sie nur für die PS2 herauskommen, z.B. "Colin McRae Rally 3" oder "Mercedes-Benz World Racing".
Aber egal, wenn Ihr von Eurem PS2-Trip herunter kommt, seid Ihr ganz in Ordnung.

Georgomanos, via E-mail

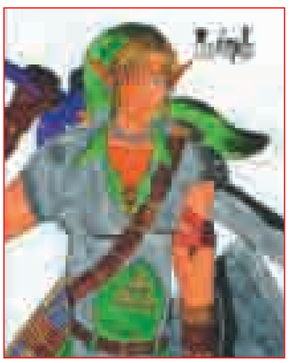
Ich habe Euren Hardwarevergleich mit Interesse verschlungen und war von der Wertung überrascht – sowohl im positiven wie auch im negativen Sinn.
Positiv, da Ihr wirklich einiges an Kleinigkeiten aufgetischt habt, die kaum ein Normal-User bemerkt oder zu spüren bekommt. Negativ, weil Ihr beim Gamecube (Ich gebs zu, ich bin Gamecube-Fan) ein wenig gemogelt habt. Bitte korrigiert mich, wenn ich mich irre.
Zum Beispiel: Nur drei Punkte wegen umständlicher Sound-Verkabelung und fehlendem digitalen Ausgang. Wie viele Leute haben einen Dolby-Digital-Verstärker bei sich zu Hause? Die meisten Haushalte werden, wenn überhaupt, im Moment noch Pro-Logic-Verstärker besitzen, womit der Gamecube immer noch die meisten Kunden in puncto Raumklang abdecken kann.
Zu den Grafikchips: Pixel- und Vertex-Shader sind Bestandteile der T&L-Einheit, weswegen der Satz über den Vergleich der Einheiten von Gamecube und Xbox hinfällig ist. Tatsächlich besitzt auch der Gamecube eben diese Pixel- und Vertex-Shader – allerdings in der Version 1.4, während die Xbox diese in Version 1.3 besitzt. Grund: Der Flipper ist eine auf die Konsole abgestimmte Version des Radeon-8500-Chipsatzes. Dafür gibt es bereits genug optische Beweise: Die Geister in "Luigi's Mansion" werden mittels Ghost Shader gerendert (PS V1.4). Ohne dieses Feature wären sichtbare Polygonkanten unumgänglich. In "Wave Race" werden die Landschaften und die Charaktere mitsamt Jet-Skis an der Wasseroberfläche (meistens) realistisch reflektiert (gut, das kann die Xbox auch). Zusätzlich werden Objekte unter der Wasseroberfläche an eben dieser mit dem Wellengang realistisch gebrochen (das kann die Xbox nicht!). Wer beim Gamecube die Texturgröße bemängelt, hat "Rogue Leader" nicht durchgespielt. Die Texturen und die Meshes (die Polygonnetze der sichtbaren Objekte) werden mit jedem Level größer und komplexer. Die Kapazitäten des Gamecubes können übrigens alle Besitzer einer Radeon-8500-Grafikkarte für PC nachvollziehen. Ich empfehle die "Island"- und "Treasure Chest"-Demos, bei denen die oben angesprochenen Effekte vorgeführt werden.
Über diesen Meckerer hinaus finde ich Euren Vergleich jedoch überaus fair und objektiv. Damit ist Euch mal wieder ein klasse Artikel gelungen!

Mario Bräunig, via E-mail

Uns war von vornherein klar, dass wir mit unserem Konsolen-Vergleichsspecial vielen Fans der einen oder anderen Konsole etwas auf die Füße treten. Etliche Reaktionen (nicht die beiden letzten Briefe) auf den Hardware-Artikel der letzten Ausgabe strotzten aber von bösartigen Angriffen bar jeglicher fundierter Kritik. Eines wollen wir deshalb ganz klar ausdrücken: Nein, unsere Konten werden nicht durch regelmäßige Geldspenden Sonys gefüllt. Nein, wir wollen nicht PS2-Usern in den Hintern kriechen, weil diese zahlenmäßig überlegen sind. Nein, wir hassen keine einzige Konsole und wir definieren bzw. diffamieren den Gamecube auch nicht als 'Kiddiekonsole' – auf dem Titel stand dieser Begriff mit einem Fragezeichen, die Antwort auf diese Frage ist im "Zelda"-Preview zu finden.
Nun zu den in den Leser-Mails angeführten Punkten: Natürlich kann man die Leistung eines Systems nicht nur anhand der reinen Performance-Daten wie z.B. CPU-Takt, Bandbreite oder Arbeitsspeicher bestimmen. Bei der Bewertung haben wir deswegen auch auf die Fachkompetenz von zahlreichen Multiplattform-Entwicklern zurückgegriffen. Und da gab's fast immer einstimmig zu hören, dass (nur das Hardware-Potenzial an sich betrachtet) die Xbox die beste Maschine sei, Gamecube und PS2 jedoch ungefähr auf gleichem Niveau liegen. Big Ns Würfel hat wesentliche Vorteile in puncto Zugänglichkeit/Einarbeitungszeit, während in Sonys schwarzer Kiste immer noch einige Reserven stecken – man muss sie nur mit geschickter Programmierung anzapfen (bestes Beispiel: "Gran Turismo 3", das immer noch eins der bestaussehendsten Rennspiele ist)!
Zum Thema Sound: Dass Xbox, PS2 und Gamecube an einem normalen Fernseher nahezu gleich klingen, dürfte jedem einleuchten. Allerdings bieten alle Next-Generation-Konsolen auch mehr oder weniger spektakulären Surround-Sound – entsprechendes Equipment vorausgesetzt. Wir sehen unsere Aufgabe darin, die Hardware unter besten Bedingungen zu testen und zu bewerten, sprich angeschlossen via RGB- oder YUV-Kabel (fürs Bild) und mit einem Dolby-Digital/DTS-Receiver verkabelt. Nur so lassen sich die Vor- und Nachteile des Konsolen-Trios herausfinden. Und selbst wer jetzt noch keine Surround-Anlage besitzt, profitiert von unseren angelegten Maßstäben – schließlich steht bei dem Gros unserer Leser entsprechendes Equipment ganz oben auf der Wunschliste.

Kindischer Link

Gestern hatte ich das erste Mal Euer neues Magazin in der Hand – allerdings war ich sofort schockiert. Ich fragte meinen Vater, ob es neue Berichte über Rollenspiele gebe, und er meinte, klar, besonders über "Zelda". Da "Zelda" mein absolutes Lieblingsspiel aus sehr jungen Zeiten ist, freute ich mich natürlich riesig über die Bilder, die in Eurem Heft sind. Doch als ich das Titelbild dann sah, wurde ich stutzig, ich musste mir ernsthaft überlegen, ob das ein merkwürdiger Zwerg von Schneewittchen sein soll, oder ein neuer Teil von "Conker" oder doch ein Monster aus einem Jump'n'Run-Spiel. Allerdings brachten mich die ersten Seiten gleich in die Realität zurück. Das sollte Link sein? Ist das wirklich der Ernst der Programmierer? Sagt mir, dass das nicht wahr ist. Was waren das denn dann immer für tolle Bilder, die ich Anfang des Jahres sah? Einfach nur tolle Werbung für den Gamecube? Tatsächlich fand ich ganz unten im rechten Bildrand eine kleine Grafik, die mir bekannt vorkam. Ein super cooler Link war gerade mitten im Kampf gegen seinen Erzfeind Ganondorf. Was ist denn damit? Wollen die das Projekt jetzt einfach sausen lassen? Ich war total niedergeschlagen, da hat man ein Lieblingsspiel, freut sich auf einen weiteren Teil und dann muss man mit ansehen, wie es so verunstaltet wird. Ihr könnt mir doch jetzt nicht weis machen, dass Leute über zwölf Jahren dieses Spiel tatsächlich in die Hand nehmen würden. Ich war ja schon von der etwas albernen Geschichte aus "Majora's Mask" enttäuscht. Aber wenigstens war das spielerisch wirklich klasse, wenn auch etwas zu kindisch. Könnt Ihr die Programmierer nicht zur Vernunft bringen? Also wenn das so erscheinen sollte, dann bin ich mir sicher, dass ich mir keinen Gamecube mehr zulegen werde. (...)



Natascha Sucietto, via E-mail

Keine Angst, spielerisch wird – nach allem, was wir anhand der E3-Version sagen können – das neue "Zelda" ein brillanter Titel werden. Gut, an die Optik muss man sich gewöhnen, aber Du solltest in keinem Fall den Gamecube-Link nur nach seinem Äußeren beurteilen. Warte, bis der Titel kommt, spiel ihn Probe und lass Dich davon überzeugen. Oder besser noch: Kauf' Dir die Nintendo-Konsole gleich, um die ganzen anderen Perlen bis zum Erscheinen von "Zelda" zu zocken. Danke übrigens für Deine persönliche Link-Impression.

Moralfrage

Ich habe eine Anmerkung zu dem Interview mit dem bayerischen Innenminister Beckstein. Aufgrund seines christlichen Glaubens hat er Spiele wie "Counterstrike" noch nie gespielt, obwohl er damit wieder über etwas redet, ohne persönliche Erfahrung damit gemacht zu haben. Bei seinem CSU-Lebenslauf ist es anzunehmen, dass er beim Bund seinen Wehrdienst geleistet hat. Dabei hat er zumindest in der Grundausbildung mit scharfen Waffen geschossen, ob nur auf Zielscheiben, kann ich als Zivi nicht beurteilen. Seine christliche Wertvorstellung scheint die aber zu tolerieren.
Noch ein Wort zu "Zelda". Ich denke der Grafikstil wurde bewusst gewählt, weil ein Sprung wie von SNES zu N64 nicht mehr wiederholbar ist, somit bleibt nur ein neuer Grafikstil in der 3D-Umgebung.

Christoph Riesterer, via E-mail

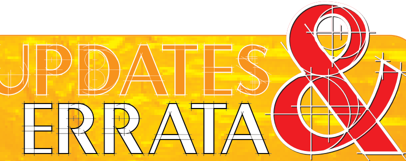
Nachdem es beim Bund ja auch Militärpfarrer gibt, scheint die Landesverteidigung mit christlichen Grundwerten vereinbar. Etwas bedenklich ist es allerdings wirklich, dass Politiker in puncto Spiele eine äußerst restriktive Meinung vertreten, ohne jemals mit diesem Medium bzw. speziellen Vertretern in Berührung gekommen zu sein. So kann man nur hoffen, dass deren Berater eine Ahnung von dem Thema haben, damit wir in Zukunft nicht unter sinnlosen Verboten zu leiden haben.

Nicht ohne Maus

Eine Tastatur samt Maus ermöglicht ein sehr viel genaueres Zielen bei Ego-Shootern. Kann man diese irgendwann an die Xbox anschließen? Es sind ja keine USB-Anschlüsse vorhanden, worauf Ihr schon einmal in einem Leserbrief hingewiesen hattet. Ego-Shooter ohne Maus/Tastatur sind ein Witz. Gibt's da nicht vielleicht irgendeine andere Möglichkeit, diese Peripherie anzuschließen. Für PS2 geht's doch definitiv und wird von der Software auch dementsprechend unterstützt, oder? Ego-Shooter haben sich im Computerspiele-Bereich mit Abstand zum bedeutendsten Genre entwickelt, im Videospiele-Bereich wird das Thema auch immer bedeutsamer.

Christoph Bruchmann, via E-mail

Microsoft steht immer noch auf dem Standpunkt, dass es keine Maus und Tastatur für die Xbox geben wird – allerdings (und das haben Entscheidungen der letzten Monate gezeigt) ist der Gates-Konzern flexibel und würde sich wohl dem Druck der Spieler beugen. Dennoch empfinden wir die Unterstützung dieser Peripherie nicht als elementar – es gibt genug Konsolen-exklusive Ego-Shooter, die sich wunderbar mit Pad steuern lassen (manchmal etwas Übung vorausgesetzt).



MEA CULPA: Beim Hardwarevergleich hatte sich auf Seite 58 ein Fehler bei der Soundwertung eingeschlichen. Eigentlich verdient der Gamecube in dieser Kategorie nur drei Zähler – wie es auch korrekt in der Abschlusstabelle stand. In der hat sich allerdings weiter oben ein anderer Fehler eingeschlichen: Bei der Angabe der Polygon-Leistung wurden versehentlich die Werte von Xbox und PS2 vertauscht.

MEA CULPA: Auch bei der MAN!AC geht normalerweise die Uhr nicht anders. Im E3-Handheld-Überblick wurden die Nintendo-Titel natürlich gegen und nicht im Uhrzeigersinn aufgezählt.

MEA CULPA: Das 'Wave Bird'-Pad von Nintendo arbeitet mit wesentlich ausgereifterer Funktechnik statt mit popligem Infrarot.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us)
Freie Mitarbeiter: David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp), Thorsten Küchler (tk)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Turok Evolution" © Acclaim
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (2,50 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon auf Seite 99.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Dreamcast als Mediaplayer

Die Spielhersteller haben den Dreamcast längst abgeschrieben, jetzt ist die Szene am Drücker. Zubehörhersteller und Hobby-Programmierer machen die Konsole mit PC-Filmen, Musik und Digifotos kompatibel. Ihr braucht einen PC mit Internetanschluss und CD-Brenner: Kostenlose Heimentwickler-Software ladet Ihr als CD-Images aus dem Internet, um sie mit den Brennprogrammen Nero (www.ahead.de) oder Discjuggler (www.padus.de) auf CD zu schreiben. Diese laufen dann auf jedem Dreamcast.

Filme: Wer seine Urlaubsvideos von DV-Cam auf PC überspielt, die TV-Karte als digitalen Videorekorder nützt oder in Online-Videotheken (z.B. www.broadwayonline.com) stöbert, entscheidet sich zwischen drei Filmformaten: Microsofts 'MPEG4' und dessen



Video-CD-Software mit Fernbedienung: Der "Dream VCD Player" kostet 25 Euro.

Variante 'Divx' sind neu, die 'Video-CD' gibt's schon seit den 90er-Jahren. Divx-Filme und Video-CDs spielt Euer Dreamcast, MPEG4 müsst Ihr mit PC-Tools z.B. von www.divx.com wandeln.

Den Divx-Player für den Dreamcast besorgt Ihr Euch gratis bei www.dcdivx.com: Die Software spielt Filme mit einer Auflösung von bis zu 496



Euer selbstgefilmtes Bandvideo auf dem Dreamcast: "DCDivx" macht's möglich.



Im "Ghettoplay"-Browser klickt Ihr Eure "Ogg Vorbis"-Musikstücke an

mal 496 Pixel bei guter Bildqualität. Damit die Videos auf dem Dreamcast ruckelfrei laufen, wählt Ihr maximal 352 mal 240 Pixel: Studiert dazu die Tipps auf der Homepage. Zum Experimentieren ladet Ihr Euch einen Werbetrailer aus dem Internet, denn Divx wird auch von Film- und Spielefirmen unterstützt: Besorgt Euch Sonys "XxX"-Vorschau oder Blizzards "Warcraft 3"-Demo.

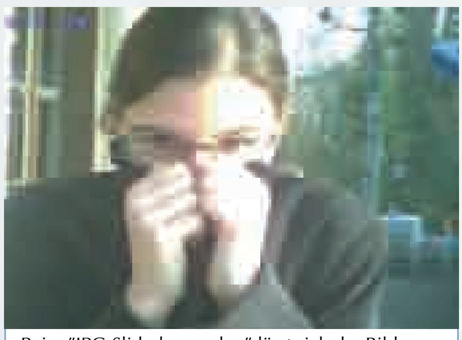
Bei Video-CDs ist das Bild gröber als bei Divx. Das Format ist aber bei Filmfans immer noch aktuell, weil die Scheiben auf den meisten DVD-Spielern laufen – auch für Eure Hobbyvideos ist dies ein klarer Vorteil. Leider ruckelt das Bild mit den zwei kostenlosen Video-CD-Spielern, außerdem müsst Ihr die CDs vorher umwandeln. Für optimalen Filmgenuss besorgt Ihr Euch professionelle Software aus Fernost, der eine schmucke Fernbedienung beiliegt: Der "Dream VCD-Player" kostet bei www.liksang.com 25 Euro und bietet den selben Komfort wie ein DVD-Player - nur die Zoom-Funktion fehlt.



Den Blaze "MP3 DC" kauft Ihr für 10 Euro

Musik: Den besten MP3-Player "MP3 DC" verkauft Blaze. Für Audio-CDs und MP3 gibt es keine bessere Alternative. Das einzige Heimentwicklertool "DCMP3" stürzt häufig ab und muss auf jede MP3-Scheibe gebrannt werden – umständlich. Viele Hobbyentwickler schwören auch auf die patentfreie MP3-Alternative "Ogg Vorbis" (www.xiph.org). Den passenden Spieler "Ghettoplay" gibt's gratis bei www.boob.co.uk, er besitzt einen Browser und verwaltet eine Playlist. Die Namen Eurer Musikdateien dürfen aber nicht länger als 15 Zeichen sein, sonst gibt's Buchstabensalat auf dem Bildschirm. Die Tonqualität ist so gut wie die von MP3.

Fotos: Ihr habt mit der Digicam im Urlaub geknippst? Präsentiert die Schnappschüsse mit dem Dreamcast: Den nötigen "JPG-Slideshowmaker" findet Ihr kostenlos unter www.boob.co.uk; wechselt die CD einfach nach dem Booten gegen Eure Foto-CD. Die Software bringt automatisch alle kompatiblen Bilder (bis ein Megapixel Größe) auf den TV. Praktisch sind auch der eingebaute Browser und die Zoom-Funktion, die Ihr mit den Analogtasten steuert. *rp*



Beim "JPG-Slideshowmaker" lässt sich der Bildname (links oben) nicht ausblenden

Dreamcast im Netz

DREAMKEY: Nicht nur die Software wird nicht mehr hergestellt, auch Segas Internet-Zugang klappt nicht mehr. Um mit dem Dreamcast zu surfen und online zu spielen, braucht Ihr die kostenlose Software "Dreamkey 3.0", die Ihr für Euren eigenen Internetanbieter oder einen vertragsfreien Provider wie Freenet konfiguriert. Den Browser gibt's bei Eurem Fachhändler oder per Post von BigBen. Schickt einen frankierten Rückumschlag (1,56 Euro) mit der Bitte um den "Dreamkey 3.0" an: Big Ben Interactive, z.Hd. Frau Floegel, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim.



EINSTELLUNGEN: Der Dreamkey funktioniert mit allen Providern, die keine spezielle Einwahl-Software benötigen. Mit T-Online klappt's problemlos, mit AOL aber nicht. Für die Verbindung gebt Ihr die Provider-Telefonnummer, Benutzername und Kennwort ein und schon wählt sich der Dreamcast ins Netz. Bei T-Online ist das etwas komplizierter, weil sich der Benutzername aus drei Zahlen zusammensetzt: Eure T-Online-Nummer, die Anschlusskennung und die Mitbenutzernummer schreibt Ihr einfach nacheinander (siehe Bild).



AGGRESSIVE INLINE

Cheats-Offensive: Für die ausgeflippte Inline-Skater-Sensation gibt es eine Riesenmenge Cheats. Von Instant-Freischalt-Schummeleien bis zu stets vollen Energiebalken ist alles dabei. Ihr müsst nur den Kniff Eurer Wahl aus unserer Liste auswählen und im Cheat-Screen des Spiels aktivieren: Die Richtungspfeile symbolisieren dabei ausnahmsweise nicht Padbewegungen, sondern sind wirklich wie Buchstaben einzugeben.

Alle Bonus-Charaktere
SKELETON
Unsterblichkeit
KHUFU
Weniger Schwerkraft beim Wallride
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ABABABS
Super-Spin
← ← ← ← → → → → ← → ← → ↑
Perfekte Manuals
QUEZDONTSLEEP
Professionelle Handplants
JUSTIN (Leerstelle) BAILEY
Vollendete Grinds
BIGUPAYSELF
Juice-Regeneration
← ← → → ← → ↓ ↑ ↑ ↓ A I
Juice-Balken ist immer voll
BAKABAKA
Levelauswahl, alle Editor-Objekte, voll trainiert
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → BABA
Master Code
PLZDOME

Spezialgrind im Boardwalk: Im Vergnügungspark könnt Ihr auf den Gleisen der Achterbahn-Strecke einen punkteträchtigen 'Double Grind' ausführen. Wenn Ihr Euch möglichst mittig auf der Trasse postiert und ↑ ↑ ↑ drückt, grindet Ihr über beide Schienen gleichzeitig!

Doppelter Grind im Museum: Denselben Trick könnt Ihr an diversen Stellen des Museum-Areals ausführen. Sucht Euch eine der pyramidenförmigen Vitrinen und balanciert auf die Spitze. Jetzt drückt Ihr wie gehabt ↑ ↑ ↑ und den Grind-Knopf. Der Doppelgrind funktioniert übrigens leichter, wenn Ihr gut im Training seid.

HUNTER: THE RECKONING

Alle Waffen: Monsterschnetzeln ist harte Arbeit. In Virgins neuer Schlachtplatte gibt es ein dementsprechend umfangreiches Arsenal an Mordwerkzeugen. Dummerweise liegen die Hilfsgeräte meist weit in den Levels verstreut. Wenn Ihr zu faul seid, könnt Ihr statt langwierig zu suchen auch den nachfolgenden Code im Spiel eingeben, um bequem die besten Varianten aller Waffen in die Tasche gezaubert zu bekommen. Die Richtungsangaben müsst Ihr hier mit dem Digi-Pad ausführen. Der Cheat funktioniert nur einmal pro Spiel.

B ↑ ← ↓ → B B

Soundtest: Weniger sinnvoll, dafür aber atmosphärisch wertvoll, könntet Ihr diesen Cheat erachten. Auch er wird im Spielverlauf eingetippt und dudelt Euch ausgewählte Stücke aus dem Soundtrack vor.

→ → B

Gutes Ende: Um das Happy End sehen zu dürfen, müsst Ihr guter Samariter spielen und mindestens 50 Unschuldige retten, bevor Ihr zum Zug zurückkehrt und das Spiel beendet.

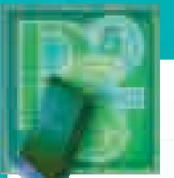
Die Axt des Rächers: Haltet **R** gedrückt und lasst los, wenn Ihr von Gegnern umringt seid. Dies löst eine mächtige 360-Grad-Combo aus, der auf einen Schlag mehrere Monster entsorgt.

BREATH OF FIRE 2

Leichtverdientes Geld: Für eines der momentan besten GBA-Rollenspiele gibt es einige nützliche Tricksereien, die Euch das Überleben in der von Zufallskämpfen starrenden Umwelt entschieden erleichtern dürfte. Geld könnt Ihr Euch beispielsweise beim Priester beschaffen, der als Speicherfunktion dient. Wenn Ihr weniger als 100 Münzen habt, könnt Ihr ihn anschnorren und erhaltet zehn Goldstücke als milde Gabe. Wiederholt die Bettelei. Sobald Ihr mehr als 100 Münzen gesammelt habt, müsst Ihr diese entweder gleich ausgeben oder in der Nähe verstauen, ansonsten sackt der Priester sich Euer Geld als Spende ein.

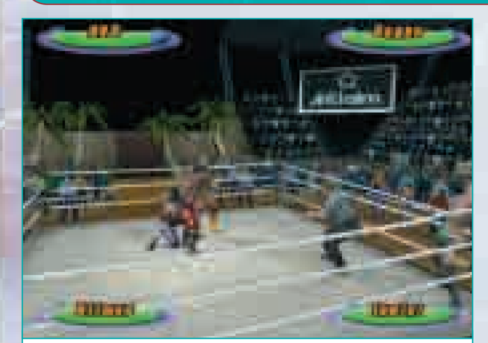
Noch leichter verdientes Geld: Für diesen Trick, der Euch praktisch unendlich Ressourcen zur Verfügung stellt, braucht Ihr leider zwei Game Boys, ein Link-Kabel und zwei Module von "Breath of Fire 2". Ladet jetzt Euren besten Spielstand und packt die teuersten Gegenstände, die Ihr entbehren könnt, auf die Bank. Kopiert nun diesen Spielstand und linkt die beiden GBAs mit den Modulen. Handelt jetzt mit den Gegenständen vom kopierten File aus und macht sie zu Geld. Löscht danach das File und kopiert es erneut vom originalen Spielstand. Wiederholt den Prozess, bis auf dem zweiten Game Boy genügend Gegenstände liegen. Handelt sie wieder zurück ins Originalspiel und macht sie zu Geld. Alternativ könnt Ihr so auch einzigartige Gegenstände verdoppeln.

Freekstyle



Cheatstyle: Eine derartige Fülle an Cheats wie bei EAs Motorrad-Raser wünscht sich ein Schummelfreak für jedes Spiel! Um alle Codewörter unterbringen zu können, widmen wir dem brandneuen "Freekstyle" gleich einen ganzen Kasten. Benutzt die Begriffe aus der folgenden Liste in der Code-Eingabe.

Master Code
LOKSMiTH
Alle Charaktere
POPULATE
Alle Kostüme
YARDSALE
Alle Strecken
TRAKMEET
Alle Räder
WHEELS
Kein Rad
FLYSOLO
Brennendes Rad
FIRESALE
Zeitlupe
WTCHKPRS
Weniger Schwerkraft
FTAIL
Freekout-Time immer aktiv
ALLFREEK
Clifford Adoptante
Coolude
Miike Jones
TOUGHGUY
Jessica Patterson
BLONDIE
Greg Albertyn
GIMEGREG
Fahrer mit Helm
HELMET
´Burn It Up´-Strecke
CARVEROK
´Gnome Sweet Gnome´-Strecke
CLIPPERS
´Let It Ride´-Strecke
BLACKJACK
´Rocket Garden´-Strecke
TODAMOON
´Crash Pad Freestyle´-Strecke
WIDEOPEN
´Burbs Freestyle´-Strecke
TUCKELE
Brian Deegans ´Dominator´-Rad
WHOZASKN
Clifford Adoptantes ´Gone Tiki´-Rad
SUPDUDE
Greg Albertyns ´National Pride´-Rad
P?ATRIOT
Jessica Pattersons ´Speedy´-Rad
HEKACOOL
Leenan Tweedens ´Seducer´-Rad
OVENMITT
Mike Jones ´Beater´-Rad
HORNS
Mike Jones ´Blue Collar´-Outfit
BABYBLUE
Stefy Baus ´Playing Jax´-Kostüm
KIDSGAME
Mike Metzgers ´Ecko MX´-Kostüm
HELLOOOO
Greg Albertyns ´Sharp Dresser´-Klamotten
ILOOKGUD
Brian Deegans ´Muscle Bound´-Outfit
RIPPED



Per Cheat besorgt Ihr Euch jede Menge Wrestler für eine zünftige Massenkeilerei.

LEGENDS OF WRESTLING

Alle Wrestler in den Ring: Wieder mal ein Ringkampf-Cheat. Wie gehabt könnt Ihr zahlreiche Bonus-Wrestler auf einen Schlag freischalten. Zur Abwechslung ist die Handhabung des Cheats erklärungsbedürftig: Den unten angegebenen Code tippt Ihr im Hauptmenü des Spiels ein. Jetzt geht Ihr ins Optionsmenü und sichert Eure Optionen. Der Effekt ist, dass Euch die freigeschummelten Ringproleten permanent erhalten bleiben.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Y Y X

Voller Smackdown-Balken: Riskant aber wirkungsvoll ist diese ausgebuffte Taktik: Der 'Smackdown'-Balken steigt um etliche Prozent, sobald Ihr Euren Charakter posen lasst. Dies funktioniert mit der 'Taunt'-Taste. Problematisch ist hierbei, dass Ihr nicht decken könnt, solange Eure Spielfigur herumhampelt. Drückt die Taste deshalb nur, wenn Euer Gegner bereits angeschlagen ist oder sich auf der anderen Seite des Ringes befindet. So habt Ihr danach genügend Zeit, in die Defensive zu gehen. Ist der Balken voll, könnt Ihr Euren Gegner mit einem Schlag verwursten.

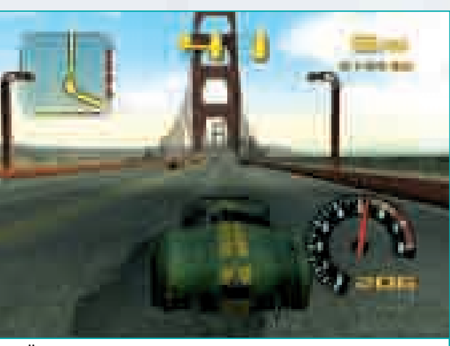
SSX TRICKY

Trickreiche Codes bietet Euch die Xbox-Umsetzung des winterlichen Boarderwettkampfs. Alle Cheats müsst Ihr im unten abgebildeten Hauptbildschirm einhämmern. Der Trick: Zuerst betätigt Ihr die Schultertasten **L+R** und haltet sie während der Eingabe gedrückt. Sobald Ihr die **L+R** Tasten los lasst, wird der Code aktiviert. Um einen Cheat wieder auszuschalten, wiederholt Ihr die Eingabe im Hauptbildschirm. Die Codes können kombiniert werden.

Mastercode
A Y → B X ↓ Y X ← B A ↑
Alle Boarder haben Höchstwerte
Y Y → Y Y ↓ A A ← A A ↑
Mallora Board (funktioniert nur für Elise)
A A → B B ↓ Y Y ← X X ↑
Anette Board (funktioniert nur für Kaori)
X A → X A ↓ X A ← X A ↑
Boards mit gutem Grip
X X → Y Y ↓ B B ← A A ↑
Alle Charaktere werden zu Mix Master Mike
A A → A A ↓ A A ← A A ↑



In diesem Bildschirm müsst Ihr die Codes benutzen. Nach korrekter Eingabe ertönt wie gewohnt ein Tonsignal.



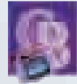
Über die Golden Gate Bridge rast Ihr dem Rekord entgegen. Erst dann könnt Ihr den Cheat eingeben.

TEST DRIVE OVERDRIVE

Bonuswagen: Auch in "Test Drive Overdrive" könnt Ihr Euch, wie in so vielen Rennspielen, durch einen Kniff einige edle Zusatzgefährte besorgen. Zuerst aber müsst Ihr einen neuen Rekord im 'San Francisco Drag Race' aufstellen. Dazu benutzt Ihr die 'Dodge Concept Viper'. Jagt den Boliden zur Höchstleistung und Ihr dürft Euren Namen in die Highscore-Liste eintragen. Benutzt hier den nachfolgenden Begriff und Ihr habt diverse neue Rennsemmeln zur Verfügung. Zu zwei rassigen Jaguars gesellt sich noch ein gepflegter Aston Martin. Gute Fahrt!

SOUNDMAX

CT SPECIAL FORCES



Levelpasswörter: Mit diesen Levelcodes könnt Ihr bequem da weiterspielen, wo es am schönsten ist.

Level 2
1608
Level 3
2111
Ende
1705

STUNTMAN

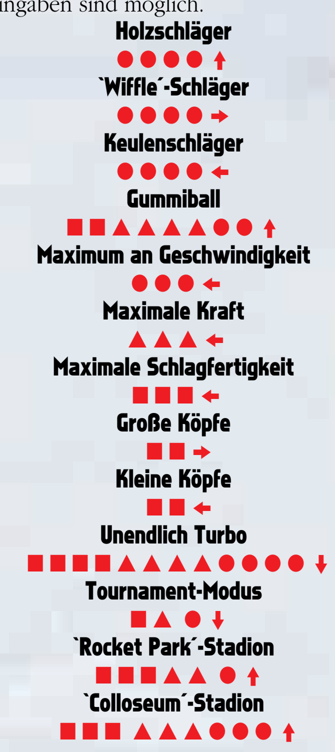
Cheat-Liste: Auch im neuen Lieblingsspiel für alle tollkühnen Männer in zeitweise fliegenden Kisten sind einige wichtige Cheats versteckt. Gebt die folgenden Worte als Spielernamen ein, wenn Ihr nach Beginn einer neuen Partie im 'New Game'-Menü seid. Achtet auf die Groß- und Kleinschreibung der einzelnen Begriffe.

Mastercode
MUssOn
Alle Spiele, Autos und Spielsachen
Bindl
Alle Spielsachen
MeFf
Alle Trailer
fellA
Alle Autos
spiDER
Alle Fahrzeuge
ChUmP
Bananenwagen mit Affenfahrer
UgH
Cabriolet mit schicken Mädels
sOphIA
Immer Nitro verfügbar
NiTrouS

Schnellstart: Der Schnellstart gehört zu nicht ganz ernst zu nehmenden Rennspielen einfach dazu. Hier löst Ihr den Reifen-zehrenden Kavalierstart aus, wenn Ihr R1 drückt, sobald der Countdown vor dem Rennen anfängt. Haltet die Taste während des gesamten Countdowns gedrückt und freut Euch über einen beeindruckenden Abzug.

MLB SLUGFEST 2003

Schummelfest: Manche Leute behaupten ja, Baseball sei langweilig. Vielleicht haben sie auch recht. Tatsache ist, dass das Wissen um die zahlreichen Cheats in "MLB Slugfest 2003" durchaus zu erhöhtem Spielspaß-Empfinden führen kann. Alle Tricks werden im letzten Bildschirm vor Beginn eines neuen Spiels unter Zeitdruck eingetippt. Mehrfacheingaben sind möglich.



Holzschläger
●●●● ↑
`Wiffle´-Schläger
●●●● →
Keulenschläger
●●●● ←
Gummiball
■■▲▲▲▲▲●● ↑
Maximum an Geschwindigkeit
●●● ←
Maximale Kraft
▲▲▲ ←
Maximale Schlagfertigkeit
■■■ ←
Große Köpfe
■■ →
Kleine Köpfe
■■ ←
Unendlich Turbo
■■■■■▲▲▲▲▲●●●●● ↓
Tournament-Modus
■▲ ● ↓
`Rocket Park´-Stadion
■■■■▲▲ ● ↑
`Colloseum´-Stadion
■■■ ▲▲▲●●● ↑

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

Zusätzliche Spieler: Erst einmal müsst Ihr mit einem Team den 'Road to International'-Cup gewinnen. Geht mit diesem Team in den 'Edit Player'-Modus. Im Menü 'Hairs' findet Ihr jetzt eine schicke Kappe. Im Menü 'Others' dürft Ihr eine kleidsame Brille für Eure Kicker auswählen. Wenn Ihr als Spielername **Cat** eingebt, könnt Ihr im 'Face'-Menü das Aussehen einer Katze wählen. Ähnlich witzig ist die Eingabe von **Santa Claus**.

PS2 Gamebuster-Codes

TEST DRIVE OVERDRIVE

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8EFCDA BCBA077A
Alle Wagen	DE9A2022 BDA9C84 DE9A202A BDA9C84 DE9A2036 BDA9C84 DE9A2032 BDA9C84 DE9A203E BDA9C84
Alle Kurse	DE9A2002 BDA9C84 DE9A20DE BDA9C84 DE9A20DA BDA9C84 DE9A20E6 BDA9C84 DE9A20E2 BDA9C84 DE9A20EE BDA9C84 DE9A20EA BDA9C84 DE9A20F6 BDA9C84 DE9A20F2 BDA9C84
Unendlich Zeit	CE00681A BCA9A63B
Dumme Gegner	DE95F3A6 BF899B8B DE8E6A5A BCA99B83
Dumme Polizei	DE95F3A6 BCA99B83
Höhere Geschwindigkeit	DE9768AE BCA99B83

WIRKUNG	CODE
Langsames Pong	DE99E686 BCA99B92
Turbo-Pong	DE99E686 BCA99B82

V-RALLY 3

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8C624E BCBA077A
Wagen werden nicht schmutzig	DE8B19FE BF899B8B DE8B19FA BCA99B83
Kein Motion Blur	DEAF183E BCA99B83
Erhöhte Joypad-Vibration	DEAF249A FDC99B83
Schnellere 1,6l-Wagen	DEAF259A FC699B83
Perfekte Bodenhaftung (1,6l)	DEAF25BE FC699B83
Schnellere 2,0l-Wagen	DEAF25A2 FC499B83
Perfekte Bodehaftung (2,0l)	DEAF25BE FC699B83
Leichte Chassis 2,0l-Wagen	DEAF25B6 FB35673C

FREQUENCY

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE4D29C6 BCA99C80 DE8FFFFF F8AC9B17 DE8FFFFA 480C1893 DE8FFF82 CCAC9B8B DE8FFFAA E0AC9BF3 DE8FFFB6 C4BF35ED DE44951A C4AC9A43
Maximale Punktezahl	DE8FFF8A E0ABC283 DE8FFF96 600B9BBB DE8FFF9E E0AB9B99 DE8FFF9A 5C0B9BB3

TOUR DE FRANCE

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8CEEA6 BCA99C80
Unendlich Wasserflaschen	D1C86CA2 FB299B83
Unendlich viel Geld	DEAF1C62 C19E7B82
Immer gelbes Trikot	DE186CF2 F88CDEA0

DRAKAN: THE ANCIENTS´ GATES

MIT RYNN UND AROKH DURCH DIE WELT

Bevor Ihr Euch als tapfere Kriegerin Rynn mit Eurem furchtlosen Drachen Arokh in das Abenteuer schwingt, solltet Ihr Euch den einen oder anderen Tipp zu Herzen nehmen, um nicht gleich zu Beginn von den dunklen Mächten das Fell über die Ohren gezogen zu bekommen. *gp/us*

Tipps und Tricks

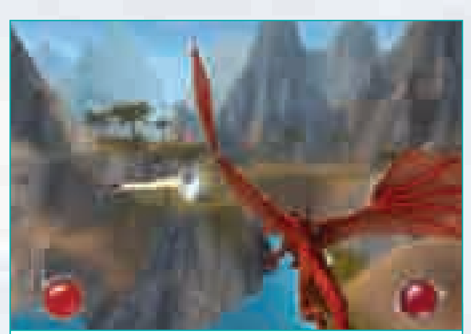
– Es ist nicht nötig, alle Gegner zu töten. Manchmal genügt es auch, einfach davonzulaufen. So spart Ihr Eure Kräfte für die wirklich wichtigen Aufgaben.
– Manchen Truhen müsst Ihr Euch einfach nur nähern oder in sie hinein springen, um die darin versteckten Gegenstände zu erhalten.
– Blickt öfters auf die Automap im Spiel, um die Orientierung nicht zu verlieren. Wichtige Orte (diese erhaltet Ihr meist aus Gesprächen mit anderen Personen) werden darin verzeichnet und sind somit leichter auffindbar.
– Im Optionsmenü könnt Ihr Euch stets die verbleibenden Aufgaben ansehen.
– Beachtet, dass Euer Inventar nur begrenzt Platz bietet. Führt Ihr eine bestimmte Anzahl Objekte mit Euch, müsst Ihr erst etwas ablegen, bevor Ihr Neues aufnehmen könnt.
– Einige Waffen wie das Flammen- oder das Eisschwert ermöglichen Euch eine zweite Attacke: Feuer- bzw. Eisstoß.
– Auch Arokh verfügt im Laufe des Spieles über mehr als einen Angriff. Dazu müsst Ihr Runen finden (diese werden meist von getöteten Drachen hinterlassen) und in sie hinein fliegen.
– Nehmt den Drachen soweit möglich überall mit hin. Meist müsst Ihr Euch erst alleine zu einem Hebel vorkämpfen, um ein Tor zu öffnen, durch das Euch Arokh folgen kann.
– Ihr solltet Eure Pfeile für später aufbewahren und diese bei Gegnern anwenden, bei denen gewöhnliche Angriffe nicht möglich sind. Manche Feinde halten sich nämlich in der Luft auf und können nicht anders getötet werden. Zudem benötigt Ihr den Bogen für das eine oder andere Rätsel.
– Denkt dran, dass die meisten Waffen und Rüstungen nach einiger Zeit kaputt gehen – sie können bei einem Schmied repariert werden.
– Einige Ausrüstungsgegenstände lassen sich erst nutzen, nachdem Eure Heldin einen bestimmten Fähigkeitslevel erreicht hat.

Der Lösungsweg

Hier sind nur die primären Aufgaben erläutert, die zur Beendigung des Spieles erfüllt werden müssen. Sprecht Ihr während des Spielverlaufs mit allen Personen, erhaltet Ihr auch hier und da eine optionale Aufgabe. Erfüllt Ihr diese, gibt's dafür meist Gold und den einen oder anderen netten Gegenstand. Um den jeweiligen Abschnitt erfolgreich zu beenden, sind diese Zusatzaufträge allerdings nicht notwendig.

Surdana: Hier erhaltet Ihr zunächst drei wichtige Aufgaben, von denen erst eine erledigt werden kann. Auf dem Weg in die Stadt trefft Ihr auf die ersten Monster und Soldaten, mit denen Ihr reden könnt. Durchsucht alle Truhen und Fässer, um versteckte Gegenstände zu finden.
In der Ortschaft könnt Ihr verschiedene Geschäfte besuchen und dort einkaufen. Betretet dann den Turm im hinteren Bereich der Stadt, um dort den Thronsaal aufzusuchen. Die Königin redet mit Euch und stellt die nächsten Aufgaben. Danach verlasst Ihr die Stadt pstwärts und haltet Euch gleich links, um im unteren Teil einen Fluss zu entdecken. Redet dort mit dem Soldaten, der Euch ein Tor öffnet, durch das Ihr das nächste Gebiet erreicht.

Sumpfmoor: Hier erwarten Euch zwei wichtige Aufgaben. Lauft zunächst hinunter in den Sumpf, marschiert hindurch und rollt unter schwingenden, spitzen Holzbalken durch. Dahinter führt ein Pfad nach links oben in einen Tunnel, den Ihr durchquert – fallt unterwegs nicht in die Löcher im Boden! Anschließend führt ein Pfad über ein paar Abgründe, bis Ihr vor einer Plattform landet, auf die Ihr allerdings nicht hüpft. Lasst Euch hier nach unten in den Sumpf gleiten. Ihr könnt dann ein wenig nach rechts gehen und eine Sequenz einleiten, während der eine Frau befreit wird.
Steigt danach über eine Leiter nach oben und in einem Haus wieder nach unten. Folgt dem Kellerbereich und lasst Euch über eine Klippe nach unten fallen. Rechts betretet Ihr dann die nächste Höhle. Ihr gelangt schließlich vor einen Aufzug, mit dem es nach oben geht. Der folgende Gang führt hinaus ins Freie und vor den Baum der Trauer, den Ihr nun betretet. Nach der nächsten Sequenz sucht Ihr die Höhle links des Baumes auf und durchquert diese. Im folgenden Sumpfbereich geht es der Nase nach bis zu einer Lücke im Weg, über die Ihr nach unten rutscht. Folgt dann dem Morast nach Süden und betretet ein kleines Gebiet, das durch ein Schild auf sich aufmerksam macht ('Keep Out'). Dort stoßt Ihr auf eine Einsiedlerhütte. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Bewohner erhaltet Ihr die nächste Aufgabe. Durchsucht nun die Behausung, um einen an der Wand hängenden Schlüssel zu finden.
Mit diesem im Gepäck verlasst Ihr die Hütte und schließt das Gitter der Mine auf. Hier gilt es nun, vier Pulverbeutel zu finden, die auf verschiedenen Tischen liegen. Kehrt anschließend zurück zu dem Einsiedlerhaus, wo Ihr dem Bewohner die Beutel gebt, um im Austausch einen Sprengtopf zu erhalten.
Sucht in diesem Bereich nun eine Höhle ganz im Süden auf und betretet sie. Nach ein paar Schritten gelangt Ihr vor eine Steinmauer, an der automatisch der Sprengtopf abgelegt wird, um die Wand aus dem Weg zu räumen. Weiter geht es nun durch die nachfolgenden Räume und Gänge, bis Ihr schließlich in einem kleinen Bereich landet, in dem eine große Wurzel die Decke durchstößt. Untersucht diese, um die Ziffernrune zu finden. Kehrt dann über die Gänge zurück und leitet eine Sequenz ein, während der sich ein Gitter öffnet. Durchquert dieses und lauft solange weiter, bis Ihr die Meldung erhaltet, dass Ihr Euch vor dem Thronraum befindet. Betretet diesen, um auf den ersten Endgegner zu treffen.


Zu zweit kämpft es sich besser: Hat Rynn erst mal ihren Flugdrachen Arokh aufgespürt, räumt Ihr auch im Luftraum kräftig auf.

Krötenfaust (Endgegner): Der erste Obermotz des Spiels ist natürlich nicht so stark, trotzdem solltet Ihr ihn auch nicht unterschätzen. Da dieser Gegner über eine sehr starke magische Attacke mit großer Reichweite verfügt, solltet Ihr möglichst dicht an Krötenfaust herantreten und ihn mit Eurem Schwert bearbeiten. Die Nahattacken des Gegners bestehen aus einem einfachen Schlag und einer Wirbelwindattacke, während der er sich dreht und unentwegt auf Euch einschlägt. Ist dies der Fall (der Angriff kündigt sich kurz vorher an), solltet Ihr lieber ein wenig Abstand nehmen oder die Attacke abblocken. Untersucht nach dem Dahinscheiden des Bosses die Leiche, um den Helm an Euch zu nehmen.
Verlasst nun den Höhlenbereich wieder und lauft im Freien über eine einstürzende Brücke. Sucht jetzt eine Rampe auf, die nach oben führt und durchquert einen Tunnel, der Euch zurück zum Anfang dieses Gebietes bringt.

Zurück in Surdana: Sucht hier nochmals die Stadt auf und trefft das erste Mal auf den Drachen Arokh, auf dessen Rücken Ihr von nun an reisen könnt (Bild oben). Steigt auf und fliegt nach Osten, um dort das nächste Gebiet anzusteuern.

Andrellanische Inseln: Es erwarten Euch hier insgesamt fünf primäre Aufgaben. Landet auf der Insel vor Euch und findet dort eine Ansammlung von Zelten. Hier befindet sich auch eine Höhle, die Ihr betreten müsst. Im Innern trefft Ihr auf den sterbenden Sevoth und erhaltet die Aufgabe, dessen Medizinbeutel zu suchen. Verlasst die Höhle wieder und steigt auf den Drachen, um ein wenig nach Norden und um

die Halbinsel zu fliegen. Sucht einen Strandbereich mit Hütte und Lagerfeuer, wo Ihr eine große Höhle betreten könnt. Folgt dem Verlauf und fahrt mit verschiedenen Aufzügen, bis Ihr zwei Monster seht und auf den nächsten stärkeren Gegner trefft.

Großes Monster und Magier (Zwischengegner): Das dicke Ungetüm ist recht schnell erledigt, wenn Ihr Euch diesem nähert und mit einem starken Schwert zuschlagt. Ihr solltet nur darauf achten, dass Ihr möglichst wenig von der großen Axt des Feindes getroffen werdet – also ständig in Bewegung halten. Von der Seite her feuert ein Magier mit Zaubersprüchen auf Euch. Auch dieser ist nicht besonders kräftig, belästigt Euch aber ständig. Deshalb solltet Ihr Euch zunächst um den Zauberschurken kümmern, bevor Ihr Euch an das große Monster macht. Sind beide besiegt, durchsucht Ihr die Überreste, um den Medizinbeutel zu finden. Mit diesem im Gepäck geht es nach draußen und auf dem Rücken des Drachen zurück zum Vorposten. Betretet dort die Höhle und übergebt den Medizinbeutel dem Mann bei Sevoth. Der Kranke wird geheilt und Ihr erhaltet die nächste Aufgabe.

Fliegt mit dem Drachen ganz nach Norden und zu einer Art Hafen. Dort haltet Ihr Euch südlich und flattert auf eine einzelne Insel zu, vor der ein Boot liegt. Überfliegt den Berg und landet bei einem Strandstück mit vier Raketenwerfern. Hier befindet sich die Höhle mit den Kristallen, die nun betreten werden muss. Im Innern gilt es, insgesamt 20 Glitzersteine zu finden. Beachtet dabei, dass hierzu die bläulichen Kristallsäulen zerschlagen werden müssen, wodurch meist zwei kleinere Steine herausbrechen, die dann aufgenommen werden. Auf Eurer Reise durch diese Höhle trefft Ihr wiederum auf einen größeren Gegner.

Grull Kong (Zwischengegner): Dieses Biest nimmt alles, was nicht niet- und nagelfest ist, in seine Hände und bewirft Euch damit – auch die Explosivfässer. Ihr solltet deshalb schon im Vorfeld alle Tonnen zerstören. Bearbeitet den Gegner mit dem Bogen aus der Ferne: Falls Ihr Euch dem Biest zu sehr nähert, greift es Euch kurzerhand und wirbelt Euch durch die Luft.

Nach dem Kampf geht es einfach durch mehrere Gänge und über einige Brücken weiter, bis Ihr schließlich wieder im Freien landet. Fliegt zurück zum Vorposten und betretet die Höhle mit Sevoth. Übergebt diesem die 20 Kristalle und erhaltet dafür den ersten Zauberspruch: Blitzstrahl. Mit Hilfe des Drachen geht es nun weiter zum Knochenschleifer-Hort im Nordosten. Kurz davor folgt eine Sequenz und ein großer Gegner tritt Euch entgegen.

Zweiköpfiger Drache (Endgegner): Dieses Biest beschießt Euch mit elektrischer Energie. Ihr solltet Euch stets in Bewegung halten und in alle möglichen Richtungen fliegen, um den Strahlen so gut wie möglich auszuweichen. Außerdem solltet Ihr Eure Angriffe auf einen der beiden Köpfe konzentrieren, da das Vieh bereits sein Leben aushaucht, wenn es nur eine Rübe verliert. Ist der Kampf vorüber (bearbeitet den Gegner dafür möglichst mit einzelnen Feuerstößen, da sich diese immer wieder neu aufladen müssen), bemerkt Ihr einen hellen Punkt – es ist eine Rune, die aufgenommen werden kann. Habt Ihr das Teil geschnappt, verfügt Arokh von nun an über die elektrische Attacke. Ist die Luft rein, steuert Ihr die Anhöhe hinter dem getöteten Drachen an und durchquert den runden Felseingang.

In dieser Höhle (Bild rechts unten) müsst Ihr über verschiedene Plattformen und Kisten springen, um die unteren oder vor Euch liegenden Areale zu erreichen. Tretet schließlich durch ein sich öffnendes Steintor, um auf den nächsten Endgegner zu treffen.

Knochenschleifer (Endgegner): Zu Beginn des Kampfes ist der Feind durch einen blauen Schimmer geschützt, der ihn unbesiegbar macht. Ihr solltet also zunächst (sofern Ihr über diesen verfügt) einen Unverwundbarkeitstrank zu Euch nehmen und Euch mit einem Bogen ausstatten. Achtet nun auf die drei Steinköpfe, aus deren Augen jeweils ein blauer Strahl herausschießt. Visiert nacheinander all diese Glubscher an (Kreistaste, mit dem Bogen in der Hand) und schießt je drei Pfeile darauf, um sie zu zerstören. Sind alle Augen kaputt, kann prompt auch der Gegner angegriffen und verletzt werden. Der Feind verfügt über zwei mögliche Attacken: Einen Über-Kopf-Hieb mit seinem Stab und einen blauschimmernden Rundumangriff. Da beide Attacken einer gewissen Aufwärmphase bedürfen, solltet Ihr ununterbrochen auf den Kerl einschlagen, um ihn davon abzuhalten. Nach ein paar Hieben Eurerseits ist der Knochenschleifer besiegt und dessen Stab kann aufgenommen werden. Im Süden dieses Bereiches befindet sich eine Steinbrücke, die vor einen Hebel führt. Dessen Betätigung aktiviert einen Teleporter, über den Ihr wieder im Freien landet. Steigt dort auf den Drachen, um eine Sequenz einzuleiten.

Ravenshold: Fliegt zunächst immer am Fluss entlang und findet so zur nächsten Stadt. Sprecht dort mit der Wache und fliegt dann über die Mauern ins Innere. Verlasst das Zentrum durch das zweite Tor und nähert Euch einem großen Bauwerk, das sich als Portal entpuppt und bei Annäherung aktiviert wird. Kehrt danach zurück in den Ort und sucht ein großes Gebäude auf, um mit Ranwulf zu sprechen. Danach kann ein weiteres Haus betreten werden, in dem Ihr auf Tashvek trefft – auch dieser übergibt Euch weitere Aufgaben.

Steuert jetzt auf dem Rücken des Drachens Zeggoros Turm an und betreten diesen, um weitere Aufträge entgegen zu nehmen. Danach kehrt Ihr zurück in die Stadt, wo jetzt auch das Haus des Schmieds (Blacksmith) zugänglich ist und Euch dieser ebenfalls eine primäre Aufgabe übergibt. Anschließend macht Ihr Euch mit dem Drachen auf den Weg zum Grull-Camp, wo auch schon die nächste Höhle im Nordosten betreten werden muss. Im Innern befindet sich ein großer Raum, in dem ein paar Leichen hängen. Im hinteren Bereich stehen auf Kisten einige Flaschen. Untersucht diese mit Hilfe der L1-Taste, um die Blutflasche zu bekommen. Verlasst die Höhle danach wieder. Kehrt zurück in die Stadt und redet erneut mit dem Schmied, um die nächste Aufgabe zu erhalten. Mit dem Drachen geht es jetzt in Richtung Daemogs Jagdgründe.

Folgt dort dem Flussverlauf bis zu einem Wasserfall. Landet über dem zweiten Sturzbach und betretet dort die Höhle, aus der das Wasser fließt. Ihr gelangt kurz darauf wieder ins Freie und lauft geradeaus, bis Euch ein Yeti mit Schneebällen bewirft. Tötet ihn und schleicht weiter, um eine Sequenz einzuleiten.

Daemog (Endgegner): Folgt zunächst der Schräge nach unten und beachtet, dass Fernwaffen (Bogen) und Magie nicht all zu viel gegen diesen Feind ausrichten. Ihr solltet stets versuchen, Euch hinter das Biest zu schleichen und von dort aus auf die Beine einzuhacken. Sollte Euch der Kerl zu fassen kriegen, prügelt Ihr schnell auf dessen Hände ein, damit er Euch wieder fallen lässt – andernfalls werdet Ihr gegen eine Wand geschleudert. Der Gegner bearbeitet Euch außerdem mit Schneebällen und seinem Eisatem. Stellt Euch einfach ganz nah an dessen Füße und schlagt von dort aus auf den Feind ein; hier werdet Ihr nämlich kaum belästigt. Ist der Riese besiegt, betretet Ihr die Höhle und sucht an der hinteren Wand ein Skelett, das auf dem Boden liegt und in einer Hand Sebbomas Tagebuch hält. Nehmt dieses an Euch und kehrt durch den Wassertunnel zu Eurem Drachen zurück.

Seid Ihr wieder in der Stadt, dann sucht Ihr den Schmied auf. Wenn Ihr mit ihm redet, erhaltet Ihr den Kriegergrabschlüssel und eine Fackel. Der nächste Ausflug führt Euch zum vergessenen Grab im Osten, wo die Eisentür mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssels geöffnet wird. Rüstet Euch im Innern des Grabes mit der Fackel aus, um besser sehen zu können. Steigt über zwei Treppen nach unten (achtet dabei auf Fallen) und sucht in dieser Etage alle Räume ge-

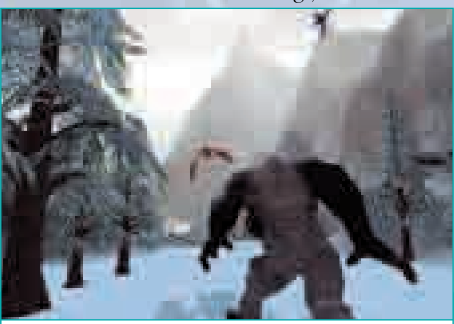


Keine Hektik: Habt Ihr den Doppelkopfdrachen in seiner Höhle erledigt, müsst Ihr trotzdem erst an seinem Gefolge vorbei, um ganz sicher zu sein.

nau ab. In vier Zimmern findet Ihr jeweils auf einem Podest liegend ein Amulett (Fangzahn, Hörner, Talon, Flügel). Habt Ihr alle Anhänger eingesammelt, sucht Ihr den Raum mit der Steinstatue auf, die von vier Sockeln umgeben ist. Setzt auf den Podesten die vier Amulette ab, um ein Loch im Boden zu öffnen. Im unteren Bereich findet Ihr die Kriegerasche. Habt Ihr diese eingesammelt, verlasst Ihr die Kaverne wieder. Auf dem Rücken des Drachen geht es weiter zur nördlichen Tundra. Oberhalb eines kleinen Camps befindet sich eine Höhle, die Ihr nun zusammen mit Arokh entert.

Mystischer Wald der Halbmenschen: Fliegt immer auf der rechten Seite entlang, bis Ihr auf ein Camp stoßt (Karteneintrag – Lager der Nordlinge). Landet dort und betretet die Höhle, um den hinter einem Tisch sitzenden Serris zu treffen, der Euch prompt den nächsten Auftrag erteilt. Als nächstes geht es zu den Wartok-Höhlen, die zwar zwei Eingänge aufweisen, deren Gänge <jedoch kurz darauf zusammenführen. Im Inneren folgt Ihr den Wegen und springt über zwei Säulen, bis Ihr in einem langgezogenen Bereich landet. Dort erwartet Euch ein stärkerer Gegner.

Unsichtbarer Wartok (Endgegner): Dieser Lümmel ist kein waschechter Obermotz, sondern eher ein Wartok mit besonders viel Lebenspunkten. Außerdem verschwindet er von Zeit zu Zeit und ist in diesem Moment nicht zu verletzen. Ihr seht aber seinen Schatten und könnt somit an dieser Stelle warten. Erscheint der Wartok dann wieder, prügelt Ihr erneut auf ihn ein. Ist der Kerl besiegt, nehmt Ihr seine unsichtbaren Handschuhe an Euch und verlasst die Höhle. Kehrt mit dem Drachen zurück zum Lager der Nordlinge, wo Ihr Serris die Handschuhe überreicht und im Austausch die Goldklinge erhaltet. Sprecht nun für Euren nächsten Auftrag den Mann bei den Weinfässern an.
Macht Euch mit dem Drachen auf den Weg zu den Eishöhlen und findet den Eingang auf einer erhöhten Plattform, auf der zwei Feuer brennen. Tretet im Innern in eine schimmernde Nische, um in ein anderes Gebiet teleportiert zu werden. Haltet Euch hier immer nördlich und nehmt Euch vor den Eisgolems in Acht. Ihr gelangt schließlich an eine Stelle mit vier Blechlümmeln und den Überresten eines großen Steingolems. Diesem entnehmt Ihr das Auge, bei dem es sich um den Amethyst des Sehers handelt. Sucht in der Nähe einen Teleporter, der Euch zurück zum Drachen bringt; sucht auf dessen Rücken erneut Ravenshold auf. Fliegt zu Zeggoros Turm, woraufhin eine Sequenz folgt. Danach findet Ihr Euch auf einem Plateau wieder, auf dem ein paar Halbmenschen getötet werden müssen. Es öffnet sich dann ein Portal, durch das das nächste Gebiet (mit Arokh) angesteuert wird.

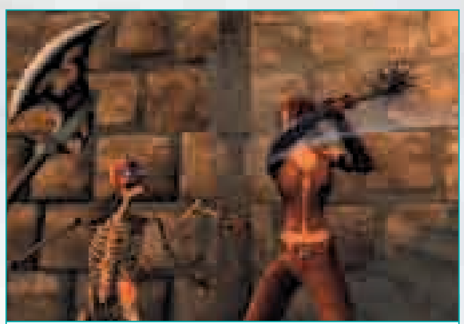

Da sieht selbst ein Drache klein aus: Dicke Monster wie Steinyetis sorgen in verschneiten Landstrichen für hitzige Kämpfe.

Shiverbane: Fliegt bis zum anderen Ende dieses Areals und folgt einem Durchgang am Boden. Marschiert im Tunnel bis vor ein Tor, bei dem Ihr absteigen und die schmale Lücke durchschreiten müsst. Betretet dann eine Höhle auf der linken Seite und trefft auf den nächsten Endgegner.

Fliegende Schwestern (Endgegner): Diese Biester sollten ziemlich leicht zu erledigen sein. Verschanzt Euch hinter dem Eisblock direkt vor Euch und wartet dort, bis eine der beiden Schwestern auf Euch zugeflogen kommt – schlagt auf sie ein. Die feindlichen Attacken bestehen aus einem Zauberspruch, haltet Ihr Euch aber an obige Taktik, dürften Euch das Ganze keinerlei Schwierigkeiten bereiten. Ist das Duo besiegt, verlasst Ihr die Höhle und betretet den Tunnel gegenüber. Lauft ins Freie und dort hinunter, um im Süden die nächste Höhle zu finden. Hier haltet Ihr Euch links, bis der Boden unter Euch einbricht. Kurz darauf findet Ihr Euch in eine Zelle eingesperrt wieder.
Tötet die Wache vor der Barriere mit dem Blitzstrahlspruch und nehmt den Schlüssel auf, mit dem sich die Barriere öffnen lässt. Lauft nun möglichst schnell durch die nachfolgenden Bereiche, da Euch alle Gegenstände abgenommen wurden. In einem Raum müssen links und rechts Hebel betätigt werden, um den Ausgang zu öffnen. Kurz darauf findet Ihr auch Eure Ausrüstung wieder. Fahrt dann mit einem Aufzug hinunter und benutzt eine Treppe, um im Freien und vor dem nächsten Boss zu landen.

Maulgak (Endgegner): Dieser Schurke verfügt über sehr viele Lebenspunkte und eine Rundumattacke mit seinem Hammer, ist aber leicht zu knacken. Geht ganz nah an ihn heran und schlagt mit einer schnellen Waffe immer wieder auf ihn ein. So hat der Kerl keine Zeit, seine Attacken vorzubereiten, und trifft Euch nur selten mit einer Gegenaktion. Segnet er das Zeitliche, hinterlässt er seine Waffe (Maulgaks Hammer), die Ihr mitnehmen solltet. Es öffnet sich außerdem ein Tor, das Ihr durchquert, um dahinter auf ein Portal zu treffen. Vorher muss allerdings der Drache befreit werden: Dazu sucht Ihr auf der rechten Seite über einen Pfad eine Plattform auf, um mit einem Hebel das große Tor zu öffnen. Kehrt zurück zu dem Portal und flattert auf dem Drachen durch die aktivierte Passage.

Surdana: In der Stadt sucht Ihr nun den Thronraum im Palast auf. Nach einer Sequenz geht es in einen kleinen Raum mit einem Bücherregal, das sich bei Annäherung öffnet. Der Geheimgang führt vor einen defekten Teleporter, über den Ihr gehen müsst. Zurück im Thronraum erwartet Euch bereits der nächste Endgegner.


Nicht Größe ist entscheidend, sondern Technik: Verlasst Euch nicht nur auf Schwert und Bogen, auch mit anderen Waffen kennt sich Rynn prima aus.

Dane (Endgegner): Auch dieser Kampf gestaltet sich nicht allzu schwer: Ihr müsst nur den fliegenden Mann ein paar Mal mit Eurer Waffe treffen, woraufhin dieser das Weite sucht. Verlasst jetzt den Palast wieder und macht Euch auf den Weg zum Tal der Gefallenen. Nähert Euch dem großen Tor und tötet zunächst alle Feinde, bevor sich das Portal öffnet und Ihr es durchschreiten könnt.

Farmbereich: Fliegt solange nach vorne, bis Ihr während einer Sequenz eine kleine Farm erkennt. Sprecht mit den Bauersleuten und erhaltet neue Aufgaben. Anschließend geht es mit Hilfe von Arokh zum Drachenauge-Tor, samt einem Portal. Dahinter betretet Ihr eine kleine Höhle, wo Ihr auf einen Aufzug und einen Tisch stoßt, auf dem ein Schlüssel liegt. Nehmt diesen an Euch und verlasst die Höhle wieder. Ein naheliegender Fluss führt vor eine Kaverne, die Ihr dort betretet, wo das Wasser heraus fließt. In dieser Höhle befindet sich ein Gitter, das mit dem Schlüssel geöffnet wird.
Folgt den nächsten Gängen über ein paar Aufzüge und Kisten hinweg zu einem Bereich, an dessen Decke ein Käfig hängt. Im oberen Teil liegt ein Schlüssel auf einem Tisch. Aktiviert per Hebel eine Seilwinde, um den Käfig zu senken und einen Jungen freizulassen. Redet mit diesem und erhaltet einen weiteren Schlüssel sowie eine neue Aufgabe. Im vorigen Bereich kann nun eine Tür aufgesperrt werden – wenn Ihr möchtet, bringt Ihr den Jungen zurück zur Farm. Fliegt dann wieder zum Drachenauge-Tor und überquert dahinter einen flacheren Hügel, um in ein Wüstengebiet zu kommen. Landet dort vor einem größeren Schloss: Links davon befindet sich ein kleineres Gebäude, dessen Tür mit einem Schlüssel geöffnet wird. Benutzt im Innern zwei Teleporter und folgt dem Weg, bis sich links ein Geheimgang öffnet. Betätigt dort den Hebel und geht weiter. Tötet danach immer alle Monster, um verschiedene Türen zu öffnen. Ihr gelangt schließlich ins Freie, wo Ihr zwei Treppen aufspürt, über die Ihr den nächsten Endgegner erreicht.

Gothraul (Endgegner): Die Hauptattacke des Gegners besteht darin, Schwerter in verschiedenen Formationen in Eure Richtung zu werfen. Tötet zunächst die beiden Helfer des Bosses, bevor Ihr Euch nahe an ihn heranwagt und ihn unentwegt mit Euren Waffen bedrängt. Untersucht danach den Thron und findet daneben ein Podest mit einem Schlüssel. Geht zurück in den Tunnel und entdeckt im vorigen Raum eine

Nische mit Teleporter, den Ihr prompt benutzt. Im nächsten Bereich öffnet Ihr die große Tür mit dem Schlüssel und landet in einem riesigen Raum, in dessen Mitte Ihr durch ein Loch nach unten steigt. Schiebt dort einen Steinblock vor die großen Säulen vor Euch und hüpft nach oben. Ihr findet in einer Nische eine Statue, auf deren Podest ein Wächterschlüssel liegt. Weiter oben geht es dann durch einen anderen Gang per Aufzug nach unten und vor eine zweite Statue mit Wächterschlüssel. Kehrt zurück in den großen Raum mit den Lasern und schiebt den kleinen Steinblock in die Strahlen. Rollt anschließend durch die so entstandene Lücke und öffnet im Mittelbereich die beiden Türen. Dort findet Ihr zwei Hebel, mit denen Ihr die Laserstrahlen deaktiviert. Holt Euren Drachen und tretet mit ihm durch das nächste große Tor. Vor dem Abgrund stehend, fliegt Ihr nach unten und nach links, um vor einem kleinen Gang zu landen, den Ihr ohne Drachen betreten müsst. Betätigt einen Hebel, um eine Tür zu öffnen, fahrt mit einem Aufzug nach unten und findet schließlich einen weiteren Schlüssel auf einem Podest. Öffnet nun eine weitere Tür mit Hilfe des Schlüssels und gelangt schließlich vor einen Abgrund, über den ein paar Funken führen – über diese müsst Ihr springen. Geht weiter vor und trefft auf den nächsten Endgegner.

Dane (Endgegner): Achtet auf die starken Zaubersprüche, die Euch der Feind entgegenschleudert – diesen solltet Ihr möglichst ausweichen. Auch hier tretet Ihr wieder ziemlich nah an den Gegner heran und traktiert ihn unentwegt mit Schwerthieben. Nähert Euch dann einem großen Holztor, um ein neues Gebiet zu betreten.

Stratos: Fliegt mit dem Drachen zur Fähre und redet dort zweimal mit dem Mann vor dem Gebäude. Weiter geht's nun zu Grotus Höhle. Betretet diese durch das große, halb offene Holztor (tötet natürlich die angreifenden Gegner) und folgt der Rampe nach unten bis vor eine Tür.

Schwebender Dämon (Endgegner, Bild unten): Dieses Biest verfügt über vier Arme und somit auch vier Schwerter, mit denen es auf Euch einschlägt – verzichtet deshalb am besten auf den Nahkampf und spickt ihn aus der Entfernung mit Pfeilen. Nachdem das Biest tot ist, öffnet sich die Tür. Im nächsten Bereich erledigt Ihr die Feindesschar, um verschiedene grüne Durchgänge zu öffnen. Hinter der letzten Tür findet Ihr in einer Truhe Grotus' Trank und müsst Euch mit einem weiteren Obermotz auseinander setzen.

Großer Dämon (Endgegner): Hierbei handelt es sich um denselben Gegner wie kurz zuvor, nur in einer stärkeren Ausführung. Er schlägt besser zu, bewegt sich schneller und verfügt über mehr Lebenspunkte. Haltet Euch stets in Bewegung und beschießt den Bösewicht per Bogen aus der Entfernung. Ist der Feind besiegt, wird ein Teleporter aktiviert, über den Ihr die Fähre erreicht. Betretet dort das Gebäude und fahrt mit Hilfe verschiedener Aufzüge nach unten. Sucht einen Raum auf, in dem mehrere Frauen stehen und tötet dort zunächst die Gegner, bevor Ihr mit der maskierten Dame sprecht. Durchquert danach die gegenüberliegende grüne Tür. Folgt den Gängen bis zu einem Schiff, das Ihr umgehen müsst. Betretet durch die Tür auf der anderen Seite einen Raum, in dem eine Sequenz folgt. Geht nun auf die Menschen zu, leitet die nächste Sequenz ein und kehrt dann zurück zu dem Schiff, das Ihr über die Funken springend erreicht.

Nekropolis: Folgt dem Steg nach links und tötet alle Monster, um einen Teleporter zu aktivieren. Im neuen Bereich lauft Ihr bis zu einem Sarg und schnell in den Gang rechts dahinter, da der Geist nicht getötet werden kann. Folgt dem Weg in einen großen Raum mit dicken Säulen in der Mitte. Tretet hier auf die Bodenplatten, um so in den gegenüber liegenden Wänden für kurze Zeit eine rote Barriere zu entfernen. So wird ein Kristall freigesetzt, den Ihr mit einem Pfeil abschießt. Habt Ihr alle vier Sperren ausgeschaltet, betätigt Ihr die Hebel in den Nischen, um den Ausgang zu öffnen.
Folgt daraufhin den Gängen nach vorne und achtet auf Wände, die aufgesprengt werden, bis Ihr in einem kleinen Raum mit einer großen Urne in der Mitte landet. Zerschlagt diese, um nach unten zu fahren. Durchquert dort einen großen Raum und landet in einem kleineren Bereich, wo alle Urnen und Skelette zerstört werden müssen, um die nächste Tür zu öffnen. Tretet dahinter an das Geländer und betätigt den Hebel, um einen Kronleuchter zu senken. In dessen oberen Bereich wird ein Stück Seil sichtbar, das Ihr mit einem Pfeil durchschießt.

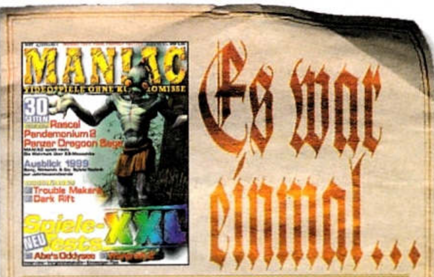


Fieser Tausch: Statt einem Paar Füße hat der Obermotz Stratos zwei zusätzliche Arme, um Euch doppelt Saures zu geben – Nahkampf ist hier keine besonders gute Idee.

Fliegende Urne & Geist (Endgegner): Der herumschwebende Geist kann nicht getötet werden. Konzentriert Euch deshalb auf die Beseitigung der großen Urne, die ständig und ziemlich schnell vor Euch herumfliegt und mit Blitzen um sich schießt. Da Euch auch der Geist stetig verfolgt, solltet Ihr laufend in Bewegung bleiben. Holt Euren Blitzstrahl hervor und wendet diesen auf die fliegende Urne an. Am effektivsten geht Ihr zu Werke, wenn Ihr hinter dem Geländer wartet, bis sich das Gefäß nähert. Nach einer ganzen Weile ist hoffentlich auch dieser Kampf überstanden; auf das Gekloppe folgt eine Sequenz. Lauft in Richtung Geländer, um Yutajis Stab einzustecken. Steigt über die Treppe hinter Euch nach unten und betretet in einem der nachfolgenden Räume einen Teleporter.

Jasaad (Endgegner): Dieser Kerl bombardiert Euch mit starken Zaubersprüchen, denen Ihr möglichst ausweicht. Achtet darauf, dass der Gegner bei einem Treffer immer wieder an eine anderen Stelle wieder auftaucht. Am besten bearbeitet Ihr Jasaad ebenfalls mit Zaubersprüchen oder einem Bogen aus der Ferne. Unterschätzt dabei jedoch nie die Sprüche des Feindes, da diese sehr stark sind. Habt Ihr den Kerl besiegt, folgt die nächste Sequenz und endlich der Kampf mit dem finalen Gegner.

Riesengolem & kleiner Flattermann (Endgegner): Dieses Duell bestreitet Ihr auf dem Rücken Eures Drachen. Mit welchen Attacken Ihr hier angreift, ist eigentlich egal. Achtet darauf, dass der große Golem einen kleinen Flattermann in der Hand hält, der von dem Golem gedeckt wird. Er ist nur dann zu treffen, wenn der unverwundbare Koloss zuschlägt und somit die Pranke, mit der er den kleinen Bösewicht schützt, zur Seite nimmt. Sobald der Golem nach Euch schlägt, muss schnell und genau auf den kleinen Mann in der linken Hand des Golems gezielt werden. Arbeitet hierbei mit den L2- und R2-Tasten, um die Gegner besser anvisieren zu können. Während des Kampfes schießt das Ungetüm zudem mit seinem Laserauge auf Euch. Weiteres Ungemach droht durch die Schüsse von vier Türmen, die jeweils in einer Ecke der Arena stehen. Viel Glück!



MAN!AC vor fünf Jahren

Premiere in der MAN!AC: Seit der Ausgabe 9/97 findet Ihr in Eurem Lieblingsheft umfangreiche XXL-Tests, in denen die wichtigsten Produkte endlich ihren verdienten Seitenplatz bekommen. Den Anfang machte damals der grünhäutige Tolpatsch Abe in "Abe's Oddysee" (PSone), der prompt satte 87% Spielspaß kassierte. Während PC-Zocker sich aktuell mit "Warcraft 3" vergnügen, versanken Fantasy-Fans auf Playstation und Saturn vor fünf Jahren im zweiten Teil der Echtzeit-Saga. Einen Ausflug ins Strategie-Lager wagten auch die Rollenspiel-Experten Square und heimsten für den Mut und die hervorragende Präsentation von "Final Fantasy Tactics" eine 90%-Wertung ein. Abseits des Test-Teils gab's eine E3-Nachlese auf satten 30 Seiten.

DAS JÜNGSTE GERICHT

DANIEL LEYDEN (SENIOR SOFTWARE ENGINNER, REAL TIME WORLDS)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. R-Type (SPIELHALLE)

"Dieser Ballerklassiker hat mich zum Wrack gemacht und an den Rande des Wahnsinns getrieben: Die Action ist einfach unglaublich hart und kann unmöglich von einem normalen Menschen durchgespielt werden. Wer auch immer von sich behauptet, 'R-Type' durchgespielt zu haben – er ist ein Lügner!"

2. Resident Evil (PSONE)

"Du spielst den Horrorschocker für Wochen, kämpfst Dich so nahe an den Schluss heran – und stellst dann fest, dass Du nicht mehr genug Munition übrig hast, um das Ende tatsächlich lebendig zu überstehen! Was zur Hölle soll das denn? Man kommt dann einfach nicht mehr weiter... ich hasse dieses Spiel so sehr."

3. Tetris (ALLE)

"Ich denke ganz einfach, dass 'Tetris' das langweiligste Spiel der Weltgeschichte ist. Irgendwie fühle ich mich vom Rest der Videospielindustrie isoliert, denn dort halten praktisch alle das schnarchige Prinzip für ein Gottesgeschenk. Aber das stimmt nicht, es ist schlicht und ergreifend nur furchtbar fader Müll!"



ERSCHEINT AM **4. September**

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Ein japanischer Offroad-Champ kennt kein Pardon: Klar sieht eine notdürftig mit knappen Textilfetzen bekleidete Boxenschlampe im sauberen Zustand schnuckliger aus – aber wenn eine Bestzeit in "RalliSport Challenge" Schlammspuren hinterlässt, kann man eben nichts machen...



Wenn große Teile der potenziellen Spielekäuferschaft gerade in den Sommerferien verweilen und sich Neuerscheinungen rar machen, lockern die Hersteller den Redaktionsalltag mit allerlei Business-Trips auf: Stephan zieht's nach New York und bestaunt auf **X02** die kommenden Microsoft-Erzeugnisse, Colin erkundet in Miami heiße Neuigkeiten zu **GTA Vice City**. Ulrich wiederum wagt nur eine kurze Stippvisite nach Mailand, um bei **Racing Evoluzione** eine Runde zu drehen. Außerdem erkunden wir das Rätsel der Spieleverspätung mit einem Report über US-Hersteller **Working Designs**. Getestet wird natürlich auch noch: Horrorfans freuen sich auf **The Thing** für Xbox und PS2, Dinojäger gehen bei **Turok Evolution** (Bild) auf die Pirsch. Außerdem sollte nun endgültig die Umsetzung des PC-Krachers **Commandos 2** anstehen. Raser brausen schließlich bei **Smuggler's Run Warzones** auf dem Gamecube durchs Gelände oder schlagen bei **Need for Speed Hot Pursuit 2** auf allen Konsolen der Polizei ein Schnippchen.



JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	GB	Golden Sun: The Lost Age	Nintendo
		Rollenspiel	4. Quartal
2	PS2	Kengo 2	Genki
		Beat'em-Up	nicht bekannt
3	PS2	Winning Eleven 6	Konami
		Sportspiel	nicht bekannt
4	PS2	Atelier Judie	Gust
		Rollenspiel	nicht geplant
5	PS2	Hack Vol. 1 Infection Expansion	Bandai
		Rollenspiel	nicht geplant
6	PS2	Dino Stalker	Capcom
		Lightgun-Shooter	erhältlich
7	PS2	Popolocrois Story 3	Sony
		Rollenspiel	nicht bekannt
8	PS	Pop n' Music 6	Konami
		Musikspiel	nicht geplant
9	PS2	Shikigami no Shiro	Taito
		Strategiespiel	nicht geplant
10	PS2	Victorious Boxers PS2 The Best	ESP
		Sportspiel	erhältlich


PlayStation.2
ATARI
REFLECTIONS
"Ich mag Jungs, die in den heißesten Situationen alles im Griff haben!"
SPIEL' STUNTMAN:
Halle A Stand 08
G|C
GAMES CONVENTION
29.08.02 - 01.09.02
www.stuntman-game.com
PlayStation.2
STUNTMAN
STUNTMAN™
BEYOND DRIVING
VON DEN MACHERN DER BLOCKBUSTER SERIE 'DRIVER'
Stuntman ™. Atari Interactive Inc.2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames ™. Reflections ™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc..

WIR STELLEN AUS!
GC
GAMES CONVENTION
29.08. - 01.09.02

Erlebe die schönsten und aufregendsten Concept-Cars der Welt. Atemberaubende Geschosse, in denen vor dir noch niemand gesessen hat. Mit Kurven, die deine Freunde dahinschmelzen lassen. Und vielleicht auch die Frauen.




PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com

PlayStation.2
THE THIRD PLACE